SD MESXES

Número 10 - Agosto'97 - 550 ptas.

76 páginas

SD MESXES

Número 10 - Agosto'97 - 550 pts

RESTARIO

STAFF

EDITA
Club MESXES

REDACCIÓN
Ramón Serna [Ramoni / Capitán]
Juan Salvador Sanchez (SaveR)
Marcos Rosales [Mato#34/ Totren]
Néstor Soriano [Konami Man/ ~~Antonio~~]

ooops... lo siento capi, ha sido sin querer... evitarlo.

PORTADA
SaveR

MAQUETACIÓN
Club MESXES

FOTOGRAFÍA
Ramoni
Mato#34

COLABORAN
Marcelino Luna
Ayumi Takeuchi
Juan Miguel Gutierrez
Armando Pérez Abad
Manuel Pazos

Queremos agradecer efusivamente la ayuda prestada por Albert Molina en la elaboración de la 2ª tirada de ***SD MESXES*** #9. Gracias a él pudimos llevar ejemplares a la XI Ru de BCN.
Y otro agradecimiento no menos especial a Ramón Ribas por hacerse cargo de la impresión del ***SD*** #10 y el envío de los respectivos fanzines.

Club MESXES
C/. Manacor 16, 1º 1ª
07006 - Palma de Mallorca
Baleares (SPAIN)
Telf (971) 46 17 13 [Ramon hijo]
e-mail: <mesxes@redestb.es>
<ramon.s@arrakis.es>
web: <http://www.redestb.es/personal/mluna/mesxes>

INTRODUCTANCIA

¡Uro!¡El fanzine más gordo de todos los fanzines! ¡76 páginas! ¡Aru de aru!

Sí, hete aquí una vez más a este chorro de impresentables:

Como siempre: retraso (¿2 meses?), y como siempre: excusa (exámenes, trabajo, cartas de japonesas, playa, piscina, tele, conciertos, cine al aire libre, levantarse a las 12h, pizzas, hamburguesas de 200, ...)

Pero no os preocupeis, que si normalmente la espera se hace valer, esta vez más, porque no teneis un simple **SD MESXES** *en la mano... ¡no!, teneis un peazo de* **SD MESXES** *de ¡¡¡76 páginas!!!*

¿Y por qué no? Al fin y al cabo es nuestro décimo fanzine, ¿acaso íbamos a pasar este evento por alto?

¡Por supuesto que no! Os hemos preparado un número muy especial, muy repleto y con mucho de lo que os gusta (¡la secta resucita de nuevo!), en pocas palabras: ¡este número hará época!



Y ¿cómo no?, una vez más tenemos que agradecer a todos aquellos que nos han ayudado a sacar este peazo fanzine, y por supuesto animar a los demás a que lo intenten, que no cuesta tanto como parece.

Acabáramos: que os hagais cargo, y que contamos con vuestro apoyo (el de todos) y que si algún usuario auténtico (cualquiera de ellos) deja caer una colaboración por aquí quizás puede que se la publiquemos; ahí está Juan Miguel Gutierrez con su propia sección (¡que cunda el ejemplo!) y Manuel Pazos haciéndose un hueco cada número; o Armando Pérez con su peazo artículo.

A todos vosotros, los que a lo largo de estos 10 numeritos habeis contribuido de alguna manera os dedicamos este ejemplar.

En definitiva: esperamos poder repetir esta hazaña con el número 20, y con el 30, el 40 y... y ¿por qué no?, quien sabe si en el próximo número no os sorprendemos con más páginas, o quizas con el Disk I/O Error □2 o un poster desplegable a todo color de la picha del Néstor...

Esto es todo, ¡esperamos que este número esté al gusto de todos!

Club MESXES



Penetración. Digo...

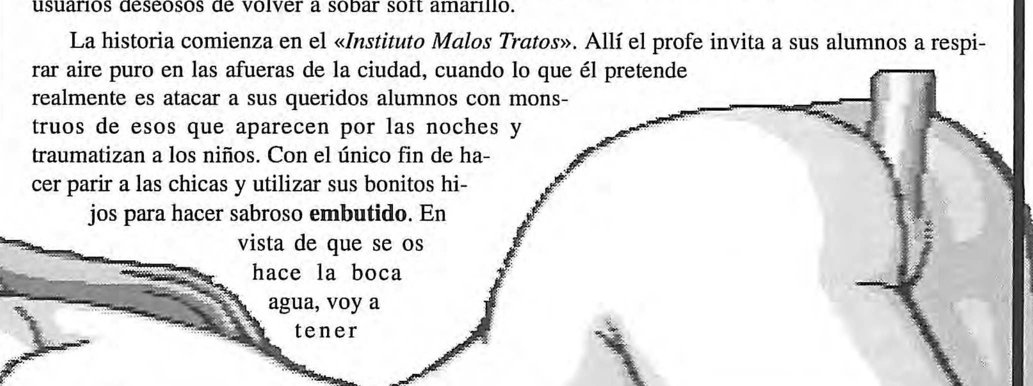
INTRODUCCIÓN

A estas alturas de la vida, cuando vemos al vecino dislocándose las muñecas frente al **Destruction Fighter mega Revolution**, **Duke Nuken IV**, **Bomitario 64**, o cualquier otra basuraware (eso sí, basura renderizada, en tiempo real y por supuesto las 3D que no se las quita ni Dios) uno se siente orgulloso no sólo de tener la maquinita que tiene, si no de saber que estas porquerías de olor a hamburguesa americana **NUNCA** van a tomar forma en nuestros ordenadores (una de las razones es la imposibilidad física). Así por cada 300 juegos de lucha y 800 Duums, a nosotros nos llega tan solo uno. **(O no)**

Introducción 2 («la venganza» o «cómo se nota que no se comonpezar»)

Como sabemos, la calidad del soft made in Spain está mejorando cada vez más (o no), y mucho. De esta nueva oleada de juegos nacionales **NO NAME** a sido de los primeros en aparecer, lleva consigo la etiqueta de «*Calidad*», presume de juoco bien hecho, y seguro que hará las delicias de los usuarios deseosos de volver a sobar soft amarillo.

La historia comienza en el «*Instituto Malos Tratos*». Allí el profe invita a sus alumnos a respirar aire puro en las afueras de la ciudad, cuando lo que él pretende realmente es atacar a sus queridos alumnos con monstruos de esos que aparecen por las noches y traumatizan a los niños. Con el único fin de hacer parir a las chicas y utilizar sus bonitos hijos para hacer sabroso **embutido**. En vista de que se os hace la boca agua, voy a tener



 ... al juego.

Todos habríamos hecho lo mismo

Bien, que quede claro, ni encarnamos a un superhéroe ni a un charcutero, simplemente a **Ami**, una chica que desde pequeña quedó gravemente traumatizada al intentar hacerse un mapa del Vampire Killer empezando por un itinerario lineal y ver tras intensivas horas de barrido que éste no tenía fin. El caso fué tal que la cantidad de monstruos que vió durante ese recorrido, hizo que al volver a la realidad su mente enferma no pudiera evitar enamorarse del tío más feo del planeta: **Mongotari**. Tan feo tan feo que los mismísimos monstruos se lo llevaron, confudiéndolo con uno de ellos, mientras Mongotari se comía los mocos, al parecer la única forma de masturbación que conoce el chico. La vida de Ami no tiene sentido sin alguien tan feo a su lado, y por «eso» va a luchar ella.

Que se note

Cuando nos aparece la pantalla de acción lo último que nos pasa por la cabeza es su parecido al **Vampire Killer**. Más bien se parece al Aleste 2 o a algunas de esas utilidades que hacel Nestorantonio, pero al Vampire Killer no, **que va**.

Fase 1:

La cosa va de dar latigazos

El lugar ha quedado habitado por sinusoidales murciélagos, esqueletos anoréxicos y zombies (que no es lo mismo que «**zuuuumbaos**»). Al parecer quieren meternos miedo, pero el tiempo que hemos estado sin tocar el Vampire Killer hace que nos lancemos como fieras látigo en mano.

Todo es muy bonito hasta que nos encontramos con La Casa de los Cojonrrores. Es una casa fantasma, de esas en las que las sillas se mueven solas y las armaduras de cuando el abuelo la palmó en no se sabe que guerra, cobran vida.

Ahora se trata de encontrar las cuatro llaves y sus cuatro puertas. Cada llave tiene la cabeza de un color de acuerdo a la puerta a la que pertenece. Cuando tengais la llave negra seguid leyendo conmigo, mientras tanto Hala!, no querías nuevas emociones?, venga a jugar!. Por aquí tiene el mapa de la casa que te evitará un mareo de cojones.

...Aborejamear Mapa 1no

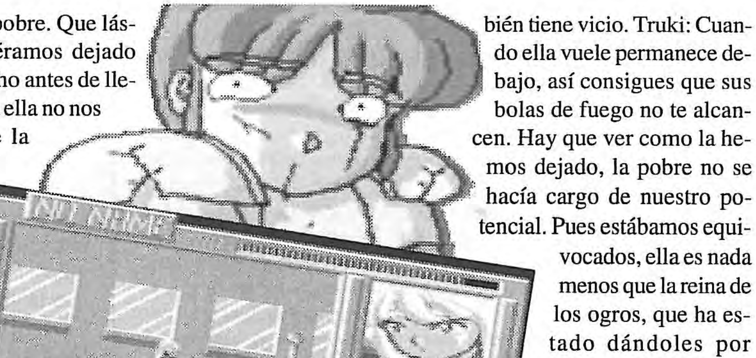
Ya la tienes?, pues parate... huele tu alrededor...



exacto! por aquí hay **vicio**!. Nos dirigimos al tejado y oh!, acaso tu madre no te dijo que el vicio tiene un precio?. Pues aquí está, a ver si acabas con este dragón de los que asustan. Por si los bodrios te diré que el truki es colocarse bajo su cuello, al que constantemente meteremos tralla hasta acabar con él.

Pues buena la hemos hecho, ahora resulta quel la-

garto era lo único que tenía la pobre. Que lástima, de haberlo sabido hubiéramos dejado nuestra actividad criminal mucho antes de llegarle a la yugular. Y claro, ahora ella no nos quiere hablar, pero... dándole la vuelta al látigo tenemos un masturbador que ni para elefantes.



Nos enteramos que los muy malos, fruto de los pensamientos perver/sos/tidos de los humanos, tienen intención de hacerse con toda la ciudad, y que en estos momentos se dirigen al ayuntamiento. Pues habrá que ir.

Fase 2: Erase una vez la fase del bosque

Todo de muy bon royu hasta llegar al castillo de la bruja, pero mucho cuidado con los babaus y los troncos que harán tropezar a más de uno.

Por sus bodrios, en la casa de la señora bruja nos van a hacer falta otra vez las llaves, pero... Ami, cómo que ya no las tienes?. No sé dónde las habrá «metido». En fin, que hay que volverlas a coger, menos mal que tengo un amapa de cojones por aquí cerca.

...Aborejamear Mapa 2se

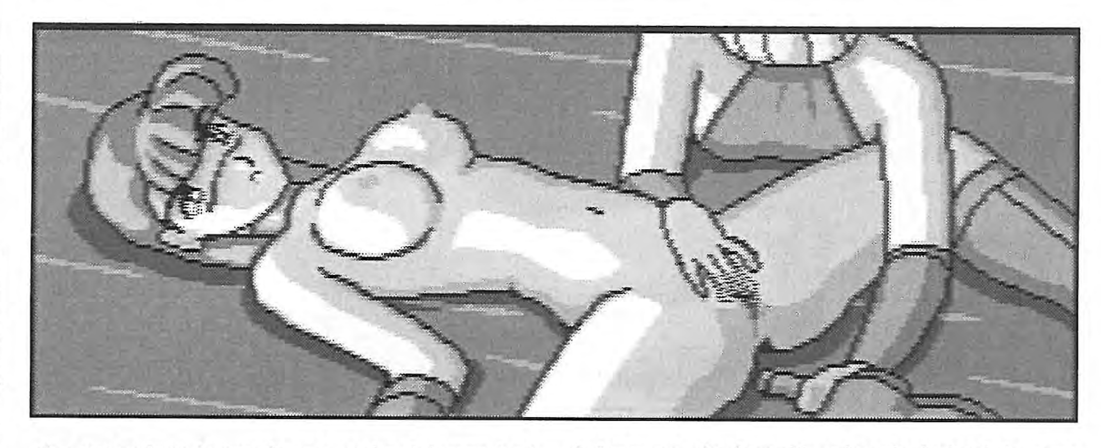
Una vez entremos por la puerta amarilla, sorpresa: La tecnología avanza que es una barbaridad. Las brujas ya no tienen escoba, ni son tan feas como nuestros papás nos habían dicho. Nada, a por ella, que también tiene vicio. Truki: Cuando ella vuele permanece debajo, así consigues que sus bolas de fuego no te alcancen. Hay que ver como la hemos dejado, la pobre no se hacía cargo de nuestro potencial. Pues estábamos equivocados, ella es nada menos que la reina de los ogros, que ha estado dándoles por culo todo este tiempo, y que ahora, dada su nula fuerza para oponerse, estos ogros van a ocuparse de cambiar los papeles.

Fase 3: La pantalla cabrona

La fase en la que empezamos a buscar como locos algún truco que conduzca al final, la fase en la que posiblemente pasarás más horas comiéndote la cabeza y la fase en la que te acordarás más de tu amiguito KAI.

Para empezar hay que atravesar el puente, parece muy fácil y hasta resulta entretenido, pero el gañán del programador ha preparado un laberinto de lo más entrañable. Prepárate para la tortura psicoló-





gica que padecerás cuando se te acabe el tiempo 2 o 3 veces...

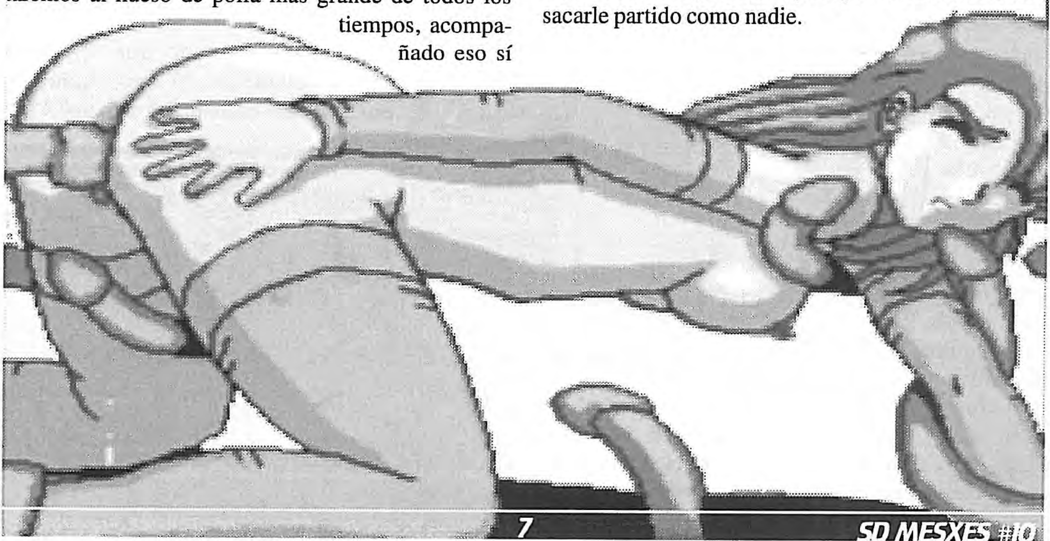
Lo primero que podeis ir haciendo es ir directos a la planta baja, parte izquierda. Allí hay una pared que parece cortarnos el camino, pero no es así, se puede pasar sobre ella y accedemos a una habitación con 2 estatuas. En esta habitación podemos entrar repetidas veces, teniendo siempre las estatuas a mano para ser devoradas y así aumentar nuestro Power hasta el máximo.

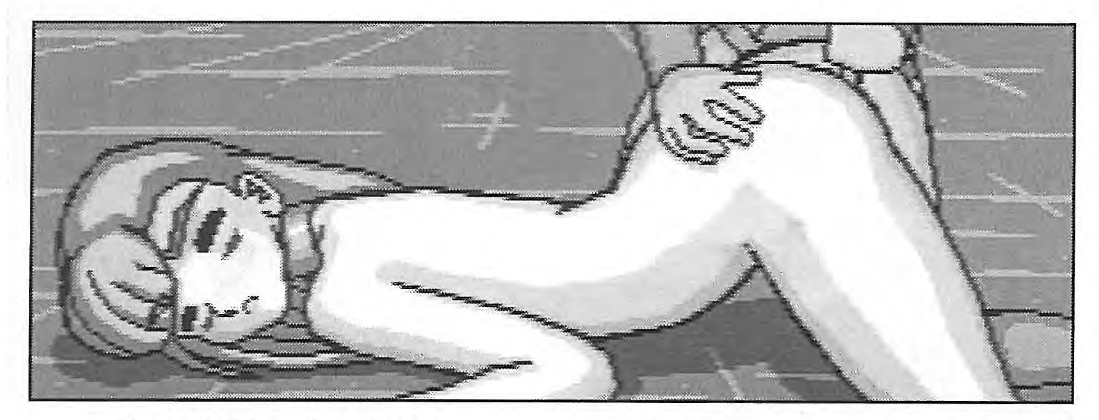
...Aborejamear Mapa 3se

Una vez entremos por la puerta negra, nos enfrentaremos al hueso de polla más grande de todos los tiempos, acompañado eso sí de los otros miembros. Ya os imaginais donde hay que atacar, no?. Pués venga, que se note.

Nota: Que mientras permanezcas agachado no te pasará nada malo (**y aprieta mucho el culo, si no de nada sirve**)

Mientras, en otros lugares de la tierra de Dios se encuentra el profesor con sus súbditos, y su más poderosa arma, los **zarcillos impenitentes**, que van a castigar a las dos viciosas reinas, por haberse dejado vencer por nosotros. Todo un espectáculo, y es que los zarcillos saben sacarle partido como nadie.





Fase 4: Yo así no juego

La cosa a partir de ahora está chupá y cada vez estamos más cerca del ayuntamiento. Seguiremos caminando en dirección recta hasta encontrarnos con un tren destino al ayuntamiento, al que subiremos y en el que daremos agradables paseitos. Mucho cuidadito que si nos ponemos a atacar a las señoras que nos aparecen tenemos la muerte segura. Vale más preocuparse de seguir adelante y no caerse, mientras se nos van acumulando angelitos del infierno a la izquierda. LLegados al ayuntamiento nos encontramos con la tercera reina, la reina de las aves. No he dado con ningún truco que facilite su muerte, pero si has llegado hasta este punto no perderás más de 3 segundos en dejarla bien muerta.

Una vez dentro eso parece más un parvulario que un ayuntamiento, y volvemos a encontrarnos con las llaves, aunque esta vez no trae ningún problema. Y hasta aparece la cuchara que ya nos salía en el Lilo (?), y pixels más alante...

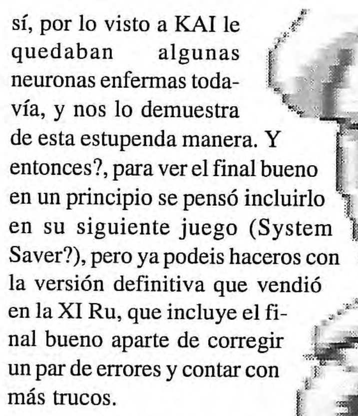
El profesor, su amiguete y las 2 reinas. Bienvenidos al últimos monstruo del juoco. La verdad, para este no es que no haya encontrado ningún truco, si no que no he encontrado ni la forma de acabar con él, teniendo que recurrir al destripamiento de cientos de enfermizas lineas en Basic, para quitar un VI=VI-1.



Y yo pa esto tampoco

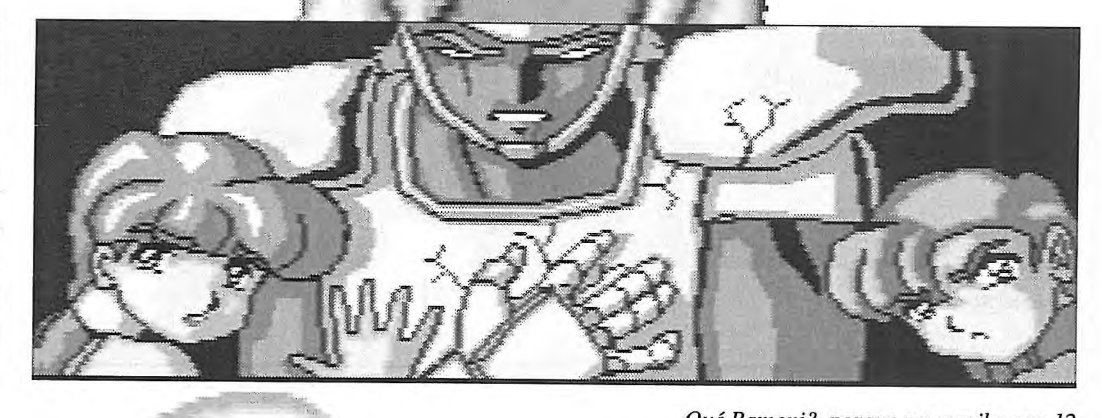
Apañáoslas como querais, pero llegareis donde yo: Al **final malo!!**, y eso?, después de tanto sufrimiento?. Pues

sí, por lo visto a KAI le quedaban algunas neuronas enfermas todavía, y nos lo demuestra de esta estupenda manera. Y entonces?, para ver el final bueno en un principio se pensó incluirlo en su siguiente juego (System Saver?), pero ya podeis haceros con la versión definitiva que vendió en la XI Ru, que incluye el final bueno aparte de corregir un par de errores y contar con más trucos.

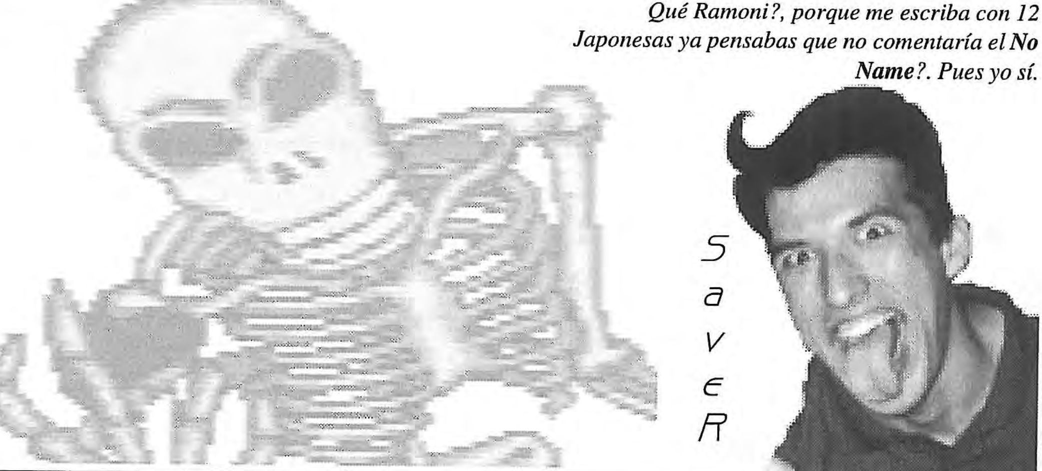


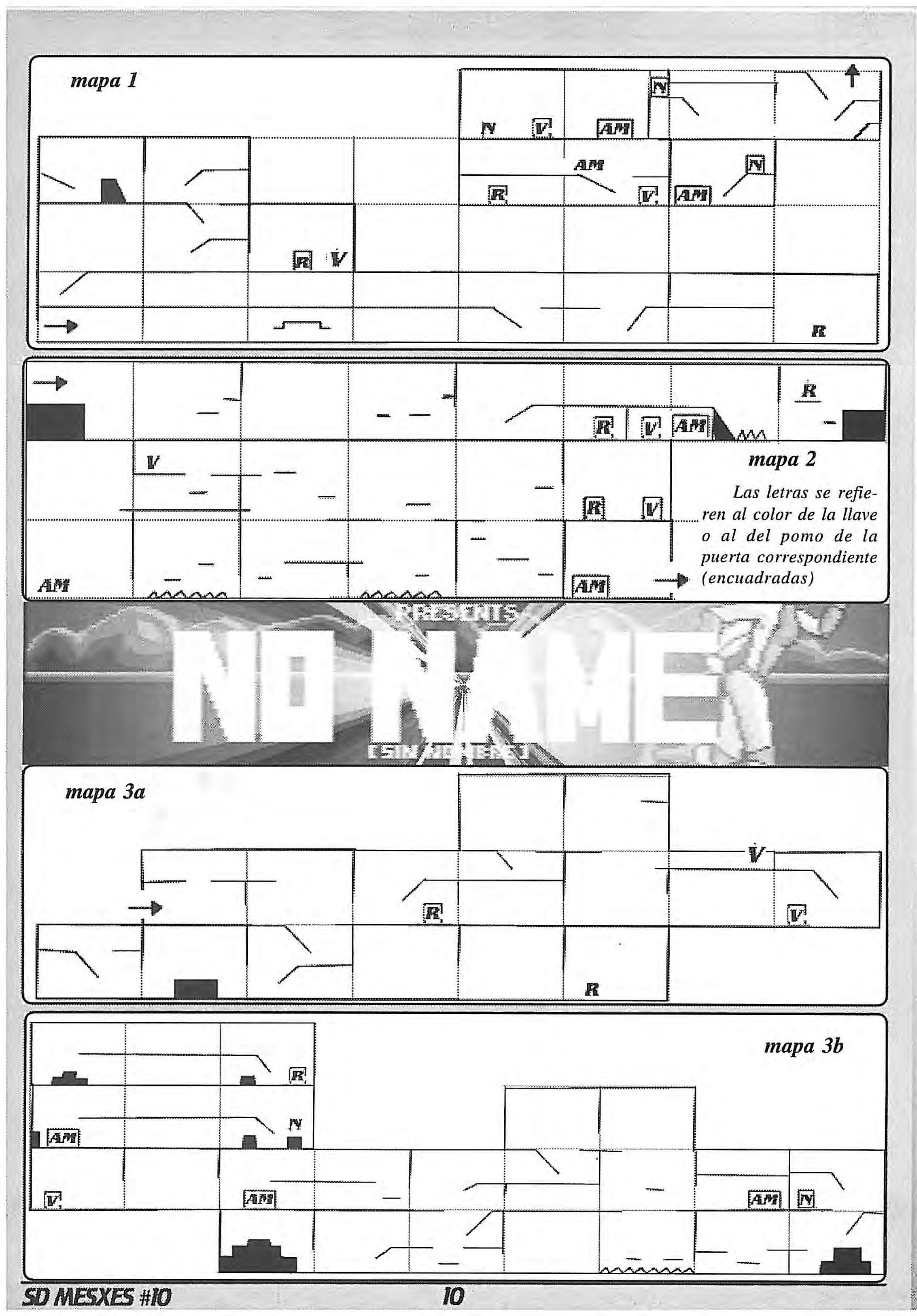
Voy a ser bueno y diré que teneis que apoyar a los programadores, sobre todo sin son tan buenos como KAI Magazine. Estareis conmigo en que se están programando juegos con una calidad técnica muy superior a este, pero que desgraciadamente no cuentan con el toque especial que encontramos en los juegos japoneses y que KAI sabe dar tan bien. Así que hay que apoyar, apoyar y apoyar, y si no somos capaces de hacerlo con juegos tan buenos, entrenidos y con gráficos tan currados como **NO NAME**, con que lo vamos a hacer?. Sólo me queda decir una cosa más, darle la enhorabuena a KAI tanto de mis partes como del Club Mesxes y decirle:

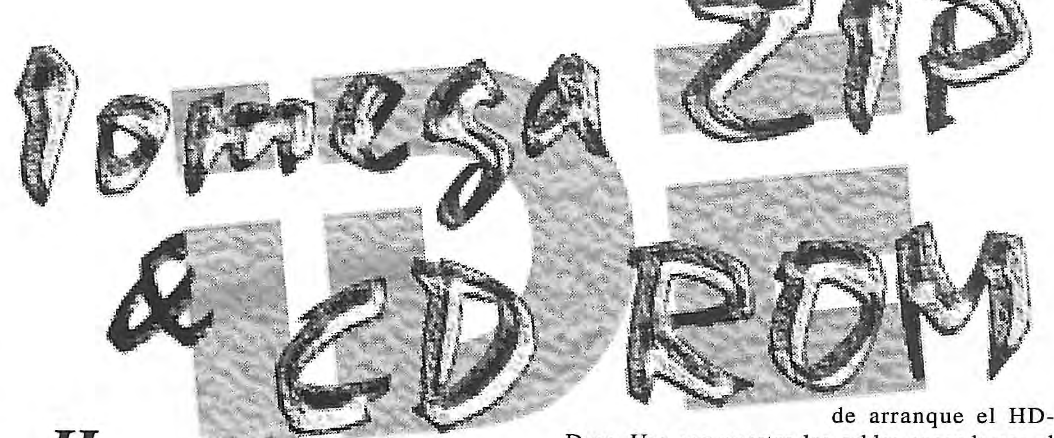
Ooootroooo! ooootroooo! ooootroooo!



*Qué Ramoni?, porque me escriba con 12 Japonesas ya pensabas que no comentaría el **No Name**?. Pues yo sí.*




mapa 1
mapa 2
Las letras se refieren al color de la llave o al del pomo de la puerta correspondiente (encuadradas)
NO NAME
mapa 3a
mapa 3b



*H*ola amigos mexesianos. Continuando con mis artículos sobre el reciente Interface IDE os explico como instalar una unidad Zip y Cd-Rom.

Recientemente la casa **Iomega** nos a sorprendido con su último lanzamiento. Su unidad **Zip 100 IDE**. Las caracteristicas de esta unidad (según la propaganda) son las siguientes :

CARACTERISTICAS

- *Trasferencia sostenida de 1.4 Mb /s.*
- *Trasfrecencia típica de hasta 50 MB / min.*
- *Tiempo de acceso de 29 ms.*
- *Capacidad de 70 disquetes estándar y 20 veces más rápido.*

Claro todas estas pruebas son de «laboratorio» y supuestamente probadas en un PC (por que según los manuales y drivers, solo se puede poner en un equipo PC). Su precio ronda entre 18000 y 20000 pts, aunque éste siempre depende de donde lo compres.

Debido a sus características y precio, suena como el complemento ideal para nuestro Disco Duro, o aprovecharlo como tal. Pero antes de realizar la compra debemos de tener claras unas cosas.

INSTALANDO LA ZIP-100

Para instalar la Zip-100 tenemos dos opciones, esclava o maestra. Esto es configurable mediante unos «jumpers» que se encuentran en la parte posterior de la misma. Si disponemos de un HD-Duro la mejor opción es ponerla como esclava y dejar como unidad de arranque el HD-Duro. Una vez puestos los cables encendemos el ordenador y automáticamente el Interface nos la detectará como **IOMEGA ZIP 100**. Una cosa ha remarcar, un dispositivo IDE ha de encontrarse en la unidad al arrancar, para poder montarse. Por lo tanto tenemos



que tener el disquette Zip dentro para montar las unidades ya que nuestra unidad Zip es tratada como un Disco Duro.

Los nuevos Zip vienen formateados para PC (a 100 Megas) y con un archivo *Readme* que poco nos interesa. Debemos dar formato al disquette. Utilizaremos el FdiskIde. Los pasos a seguir son los siguientes :

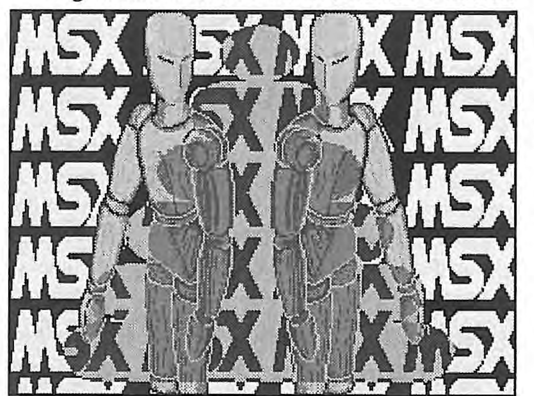
- **(T)** *oggle Drive* , para seleccionar la Iomega Zip.

- (**A**) *uto Partition*, para que calcule el número de particiones a realizar. En desventaja con la SCSI nos calculará 3 particiones, por lo que dispon dremos solo de 96 Megas.

- (**W**) *rite Partition Table*, pues eso.

- (**I**) *nit all partitions*, para inicializar las particiones

Seguidamente deberemos ordenarnos a nuestro



gusto las unidades. Aquí resaltar que el Ide tiene un método un poco raro de ordenar las particiones. Me explico. Si poseemos un Disco Duro con, por ejemplo, 12 particiones, éstas se nos ordenarán de 0 a 11 (Para ver esto pulsar (**D**) *isplay partition table* en el *Fdisk*) . La número 0 será la unidad (F:) la 1 la (E:) ... y la de arranque (A:) la 5. Si queremos tener la Zip (alguna de las particiones) en una de las 6 unidades reservadas por el Dos para éstos dispositivos (recordemos que la unidad G: está reservada para la disquettera y la H: para una Ramdisk) entraremos en el FDisk en el menú (**D**) *isplay par.*, seleccionaremos con los cursores la que queramos quitar y la (**D**) *isable*-AREMOS. Por ejemplo si queremos tener al arrancar A: B: C: de HD y D: E: F: de Zip, deshabilitaremos las particiones 5, 4 y 3 del disco duro. Al reinicializar ya las tendremos en este orden. Esto es a gusto del consumidor. Recordemos que con las utilidades PAR.COM y PARID1.COM podremos asignar cualquiera de las 6 particiones del Dos a cualquiera de las particiones de los dispositivos conectados.



▲ **MSX2+ Pioneer Px-7&TB-7**

TRABAJANDO CON LA ZIP

Pues bueno una vez instalada nuestros disquettes Zip se comportarán como un Disco Duro. La velocidad respecto a un HD es inferior, pero no mucho. Pero dispondremos de todas las ventajas de la Unidad Zip. A parte de todas las características de sus hermanas (SCSI y Paralelo) dispone de un AUTOSLEEP.

Se trata de una opción CONFIGURABLE POR SOFTWARE para que pasado un cierto tiempo sin usarse, se apague. Por defecto lo lleva a unos pocos minutos. Según manuales esto es para ahorro de energía, etc... Al volver a acceder a ella(haciendo un dir, por ejemplo) se vuelve a encender. Y FUNCIONA.

Recordar que NO NECESITAMOS NINGUN TIPO DE DRIVER PARA QUE FUNCIONE. Esto lo comentaré al final.

PERO YO NO TENGO DISCO DURO!

Uy! Casi se me olvida también podemos configurarla como maestra. Es decir para hacerla «Bootable» (pa arrancar desde ella, vamos!). Pues hemos llegado a uno de los errores más gordos de Iomega. SI que podemos arrancar desde ella, pero si no tenemos algún otro dispositivo como esclavo (CD-Rom, HD, ...) no podremos arrancar. El Interface la detectará como maestra y buscará un esclavo. De no tenerlo se quedará esperando un esclavo y se colgará. Esto en PC no ocurre, ya que , aunque le cuesta, al final es capaz de arrancar con ella sola. Con el tiempo se corregirá.

Los pasos a seguir son los mismos, teniendo en cuenta que, ahora las tres primeras particiones del Dos (A: B: C:) serán para la Zip.

SOBRE LOS DRIVERS

Aqui viene lo que es más extraordinario. La unidad Zip, en PC puede trabajar con los 100

Megas a la vez, si. Puede arrancar desde ella (el MSX, también). Debe tener el disco dentro al arrancar, para trabajar con ella sin ninguna utilidad que la controle (como el MSX). Puede cambiar el disquette y meter otro, sin drivers... PUEDE? NO!. En PC si arrancamos bajo MS-DOS con un disquette, lo reconoce en una partición, pero si cambiamos el disco, no remonta el nuevo y da error. Para el colmo va muy lenta. Necesita tener cargado un driver (Guest) para que funcione a una velocidad más propia y reconocer el cambio de Disco. En MSX, funciona a una velocidad muy buena y RECONOCE EL CAMBIO DE DISCO. Sí, sí. Si después de arrancar cambiamos el disquette por otro, al acceder a él (por ejemplo con un dir) nos dará un error (*NOT READY DRIVE X: Abort, Retry?*) Pero si RetryAMOS o abortamos y volvemos a acceder, nuestro nuevo disquette estará montado. Y no da ningún problema el trabajar con él. La velocidad y fiabilidad sigue siendo la misma. Bueno ya podemos reirnos del PC, ya que la unidad trabaja «a pelo» (sin drivers) mejor que con uno de ellos.

Para terminar de hablar sobre la Zip, decir que el PC es capaz de reconocer las 3 particiones MSX, tanto la IDE como la SCSI (no al revés, debido al formateo a 100 Megas). Por lo tanto, supongo, que un disquette formateado en un controlador SCSI MSX (MegaSCSI, Novaxis, ...) debe ser compatible con el IDE y viceversa. No lo he podido probar.

SOBRE EL IDE

Uno de los puntos flacos del Interface Ide reside en el Fdisk. No podremos núnca inicializar una sola partición. Tampoco formatea las unidades, es decir que aunque inicialices las particiones los datos no se habrán borrado de la unidad. Simplemente se borra la FAT. Tampoco nos permite hacer las particiones más pequeñas de 32 Megas, es decir, realizar las particiones a nuestro gusto.

Esperemos que estos problemas sean corregidos en futuras versiones del programa.

INSTALANDO UN CD-ROM

Bueno, pues visto el éxito de la Zip como unidad de Arranque (el que tengamos que tener un esclavo por «cojo..») a más de uno se le habrá ocurrido el poner un CD-Rom como esclavo. Antes de lanzarse a comprar uno a lo loco debemos asegurarnos de unas cosas (Yo he probado 4 Cd-Roms y solo 2 han funcionado) :

* Los últimos modelos de Cd-Rom (de 12X en adelante), utilizan el llamado **CHS Mode 4**. Y ahora direis :

- *Ya, y a mi que me importa!*

Pues mucho. Este modo de trabajo no es aceptado por el Interface (por ahora) y al conectarlo recibiremos un simpático mensaje de nuestro amigo Henrik H. recordandonoslo. Por supuesto no irá. Aseguraros antes de que el Cd-Rom, trabaja en **CHS Mode 2** (Simplemente que lo conecten a un PC, y al arrancar en el cuadro informativo de la BIOS, se ve) por que de otro modo no funciona. Tampoco os aseguro que vaya. También los hay que funcionan en **CHS Mode 3** y no he podido probar si funcionan. El que a mi me funciona, por si os interesa, es el TECHMEDIA CDD-6100 10X.

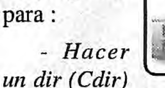
De este tinglado del Cd-Rom se puede resumir que, como no se saque pronto una nueva versión de la Bios del IDE será imposible encontrar nuevo un Cd-Rom que funcione. La informática avanza muy deprisa y en el mercado ya se encuentran CD-Roms de 24X.

BUENO, Y SI LO HAGO FUNCIONAR, QUÉ?

Pues aquí comienza la segunda parte de la historia. Desgraciadamente no poseemos de ningún driver para IDE del tipo MsxCDEX, que controla el Cd-Rom, como una partición única, donde podamos ha-



cer lo que queramos (dirs, copys, cd, ejecutar algo directamente, etc...). Pero dentro del Disquette que acompaña al Interface vienen unas utilidades para realizar todas estas operaciones. También tenemos dentro del directorio OTHERVER en el fichero comprimido, la última versión de éstas. PUES QUE BIEN!, PERO A MI LA ULTIMA VERSION DE LAS UTILIDADES SE ME CUELGA. Si, si. Aunque parezca increible los programas del fichero comprimido, después de ejecutarlos y volver a ejecutar otro comando, producen un cuelgue que ni el Windows 95 con dos tareas a la vez. La verdad es que no me he puesto a «de-buggearlos» para ver que les pasa, ya que los que se encuentran en el directorio CD ROM funcionan perfectamente.



Bueno y, que tenemos en ese directorio? Pues un programa para :

- *Hacer un dir (Cdir)*

- *Hacer un cd xx (Ccd)*

- *Direccionar un fichero a la consola de la pantalla.* Vamos hacerun Type (CType)

- *Hacer un Copy del CD a donde quiera que sea* (Ccopy, poquillo original el Henrik pa poner nombres)

- *Playear un Cd-Music* (Cdp , que lleva un montón de comandos. P'Alante,P'Atrás, pa la pista que queramos, pa pause, pa Eject, pa Load...)

- Y tres ficheros (CDPCD1, 2 y 3) que no funcionan.

La verdad es que con estos comandos hay que intentarlo varias veces antes de conseguir realizar la operación. Sobre todo al cambiar el CD. Pero, conun Cd de Datos, una vez metido y leido trabaja a la perfección tantas veces como queramos. Igualmente con uno de música.

Como puntos buenos, decir que la velocidad de trabajo con estos comandoses muy buena. Como ejemplo decir que en un Turbo R con R800 en Dram, R800-Dr y un Cd de 10 X, tarda poco menos de 7 segundos en copiar un archivo de un Mega a la unidad Zip. Si, ya se que el equipo es exagerado pero es un ejemplo.

Como único punto malo resaltar que hasta no dispongamos de un driver para controlar el CD-Rom, será imposible ejecutar nada desde él, y deberemos pasarnos lo que queramos al HD, Zip, Disquette ...

QUE TE PIRES!

Que si, que ya me voy. Espero que mi artículo haya servido para aclararos vuestras futuras compras (por que para terminar el Maze of Galious, no tiene mucho sentido). Como nota final decir que todas mis pruebas están realizadas con un Turbo R A1GT, y que con otros modelos no lo he comprobado, pero deben de ser iguales.

Para el próximo número intentaré expli-caros como funciona el IDE (si lo descubro yo) y haré un programa para expulsar la Zip. (Todo esto es para copiarme del Néstor y sus artículos del MegaSCSI). También me he puesto ha hacer un CD-Player en modo gráfico (si con botones, leds, etc..) y que dejaré en la Internet o en alguna BBS cuando acabe. Si alguien lo ha hecho ya que me lo diga y me ahorro la faena.

Si quereis comentarme alguna cosa o amenazarme para que no escriba más artículos mi dirección es la siguiente:

Armando Pérez Abad

C/ Santo Tomás 2-21

46100 Burjassot

(Valencia)

Un saludo :

Ramones of CyberTouch 1997

NOTA : Ramones soy yo y Ramoni es otro chico que anda por estas páginas.

OTRA NOTA: Néstor, dónde se encuentran con tu NestorAcentos la interrogante y la admiración pal otro lao? Ta luego!

Nota de Néstor: *pues donde las «?» y «!» normales, pero habiendo pulsado antes KANA. Así de ídem.*

VDP Blaster

¿Alguien vende un monitor baratito?

Es que ya me direis a mi como voy a escribir estos peaso de artículos si se mestá jodiendo el monitor... de repente mace un fade out y dice que sí, que me oye, pero que pasa de mi...

Aunque en cierta forma tiene su gracia, no? Estás jugando al ***Némesis*** *y cuando llegas al enemigo se tapaga la luz... así puedes hacerte las picas a ver quien aguanta más sin que le maten... Bueno, esto me lo acabo de inventar, porque yo no juego al* ***Némesis*** *(es que no me gusta)... huy cuando el Antonio lea esto...*



Sprites deformandose con fondo fijo

En fin, despues de una larga sesión de exámenes (que por cierto aún no ha acabado) lo que más me costaba era empezar el artículo, así que con el rollo este del monitor (que, por cierto, va en serio) ya he puesto un par de lineas, y cuesta menos escribir.

Si mal no recuerdo (manque mis neuronas aún se encuentran en la divergencia de las sucesiones del exámen de Analisis de ayer) os prometí algo así como un efecto de distorsión en la pantalla parecido al del **SD#9**, pero con un fondo fijo. Os comenté que esta vez el efecto sería de sólo una parte de la pantalla, concretamente de un bloque de 128 x 64 (me acaba de hacer un fade el monitor que casi os quedais sin artículo...). Lo del bloque viene porque se trata de **sprites**.

Sí, con sprites de 16 x 16 se puede hacer un bloque de 8 sprites x 4 sprites, lo cual da, en pixel, 128 x 64 (y ya van dos fades...). *¡¡¡Me quedao sin monitor!!!* se ma jodio del todo; coma profundo!, RIP!, caput!, taluego!... (guardémosle un minuto de silencio...)

En fin, despues de este desagradable percance (más desagradable será si decido ir al servicio técnico) y una pequeña okupación en el salón de mi casa (peazo TV de 21"...) continuo con el artículo:

Como iba diciendo, si situamos el mencionado bloque de sprites en la pantalla podemos tener un gráfico por debajo sin que este se nos borre al mover el bloque de sprites, pero, claro, pa eso no hace falta demasiada técnica. Lo que vamos a hacer será modificar linea a linea, mediante una técnica similar a la del **GiRaVueLTaS** la posición de los sprites, para que parezca que se mueve de forma ondulada.

TEORIA PREVIA

Los sprites se definen mediante tablas que se encuentran en la VRAM. Concretamente son 3: La de *patrones*, la de *atributos* y la de *colores*. En cuanto a sus características sólo nos interesa que pueden ser de 8x8 o de 16x16 y que como máximo (sin hacer 'trampas') pueden haber 32 simultaneos en pantalla y 8 en una misma linea horizontal.

La tabla de patrones apenas la vamos a utilizar, así que solo os comento que consta de 8 bytes por cada uno de los 256 patrones (ocupa 2048 bytes) formando una matriz de 8x8 en la que cada bit puesto a 1 indica color y si esta a 0 indica transparente. Los sprites de 16x16 se forman con 4 sprites de 8x8 en la siguiente posición:

1	3
2	4

La tabla de atributos consta de 4 bytes por sprite (ocupa 128 bytes). El primer byte corresponde a la coordenada Y, el segundo a la X y el tercero al numero de patrón (de 0 a 256). En caso de ser sprites de 16x16 cualquiera de los 4 patrones que lo definen se refierne al mismo. Los 4 primeros bytes se refieren al plano 0, los 4 siguientes al 1, y así hasta el plano 32. En cada plano, por tanto, sólo puede haber un sprite.

En cuanto a la tabla de colores, consta de 16 bytes por sprite, y en estos se indica el color de cada linea más unos bits con parámetros que no interesan por ahora (ocupa 512 bytes).

Estas tres tablas se encuentran por defecto (si trabajamos desde **BASIC**) en la parte 'oculta' de la pantalla, es decir, después de la linea 212.

Sin embargo, la posición de estas tablas puede modificarse mediante unos registros del VDP que ya veremos más adelante.

Por otra parte, como vimos en el pasado número, si generamos una interrupción linea a linea de forma consecutiva el trabajo que podemos exigir a la CPU entre una y otra no puede ser muy grande (de hecho debe ser minúsculo).

En el **GiRaVuELTaS** lo que hacíamos era cambiar R#23, lo cual implica un par de *LDs* y un par de *OUTs*, y lo que pretendemos aquí es cambiar la posición de 32 sprites, lo cual implica, a primera vista, modificar la tabla de atributos de 32 sprites, o sea, 32 bytes, entre que el 'barrido' del VDP va de una linea a otra.

Sin embargo, como ya he dicho, la dirección de inicio de estas tablas puede ser modificada, con lo cual, podemos tener varias tablas en la VRAM y únicamen-

```
10 ' SAVE»I_EDISPR.BAS
20 ' INICIO DE LA TABLA DE PATRONES POR DEFECTO (SCR 5):
30720
30 '
40 COLOR,0,0: SCREEN 5,2:CLS: COPY»XXXXXXXX.ST5"
TO(100,100) ' IMAGEN 128X64
50 FOR T=0 TO 31:X=((T*16)MOD128):Y=((T\8)*16):PUTSPRITE
T,(X,Y),15,T:NEXTT
60 '
70 DIMA$(1,1)
80 SN=0
90 FOR Y=0 TO 3
100 FOR X=0 TO 7
110 '
120 COPY(100+X*16,100+Y*16)-STEP(15,15)TO(80,80)
130 FOR CX=0 TO 1
140 FOR CY=0 TO 1
150 A$(CX,CY)=»»
160 FOR PY=0 TO 7
170 S=0
180 FOR PX=0 TO 7
190 IF POINT(80+(CX*8)+PX,80+(CY*8)+PY)> 0 THEN
S=SOR(2^(7-PX))
200 NEXT PX
210 IF STRIG(0) THEN END
220 A$(CX,CY)=A$(CX,CY)+CHR$(S)
230 NEXT PY
240 NEXT CY,CX
250 SPRITE$(SN)=A$(0,0)+A$(0,1)+A$(1,0)+A$(1,1):SN=SN+1
260 NEXTX,Y
270 BSAVE»SPRITE.SPR»,30720!,30720!+2048,S
```

te cambiar el registro que hace de puntero hacia la que nosotros queramos.

EMPECEMOS

Este efecto es el que se realiza en la demo **METAL LIMIT**, en el apartado *CODING MELPHOT* (creo que sescribe asi) cuando sale un logotipo de **IOD** moviendose sobre un fondo que sube (aunque parece que va de lado).

Una de las peculiaridades que más nos jode en este caso es que la tabla de atributos y la colores van pegadas, es decir, un único puntero indica la posición de estas y deben ir siempre consecutivas. Además, los punteros no son del todo modificables, ya que solo contamos con los bits altos de la dirección: Puntero de la tabla de colores:

```
R#11 ->   0   0   0   0   0   0   A16 A15
R#5  ->  A14 A13 A12 A11 A10  1    1   1
```

Y la tabla de atributos está 512 bytes después de esta dirección *(Nota: el MSX 2 Technical Handbook tiene un fallo, ya que identifica el dato marcado por R#11 y R#5 como le principio de la tabla de atributos y la de colores 512 bytes antes de esta dirección).*

Un dato importante es que los 3 bits bajos de R#5 deben ser 1, pero esto no signinifica que A9, A8 y A7 valgan 1. Lo digo porque aquí el menda pegó el patinazo y no sabía porqué no funcionaba el invento. Como veis, por tanto, la tabla de colores debe estar en una dirección multiplo de 1024 (el bit menos significativo que podemos cambiar es A10, y 2^10=1024)

Una vez dicho esto hay que hacer lo siguiente:

1º Definir un peazo de sprite de 128x64.

2º Crear varias tablas de atributos y copiarlas en diferentes posiciones de la VRAM.

3º Crear el programa en ensamblador que genere las interrupciones y realice el efecto.

4º Juntarlo todo.

5º *Aplaudir.*

```
10 ' SAVE»STG.BAS
20 ' INICIO TABLA COLORES POR DEFECTO
(SCR 5): 30208
30 '
40 SCREEN 5,2:SETPAGE,1:CLS:
SETPAGE,0
50 BLOAD»SPRITE.SPR»,S
60 '
70 _TURBOON
80 DIM X(31),Y(31)
90 '
100 FOR T=0 TO 31:X(T)=64+((T*16) MOD
128): Y(T)=74+((T\8)*16): PUTSPRITE T,
(X(T),Y(T)),5,T:NEXTT
110 '
120 DI=32768!+512!
130 PI=ATN(1)*4
140 I=(2*PI)/31:A=0
150 FOR T=0 TO 31
160 FOR D=-512 TO 128:VPOKE DI+D,
(VPEEK(30208+D)): NEXTD:DI=DI+1024
170 FOR S=0 TO 31: PUTSPRITE S,
(X(S)+(SIN(A)*15),Y(S)),5,S:NEXTS
180 A=A+I:NEXTT
190 NEXTT
200 _TURBOOFF
210 BSAVE»SAT.DAT»,32768!,65152!,S
```

INTERNATIONAL EDISPRIT

El primer paso es el más sencillo, pero definir un sprite tan grande a mano es un coñazo, así que por ahí esta el listado del programa *International EDISPRIT* que os generará la tabla de patrones de los sprites a partir de un gráfico de 128x64 en screen 5 (grabado con COPY) y la grabara con el nombre «*SPRITE.SPR*».

Este prográma separa el gráfico de 128x64 en bloques de 16x16 y estos en 4 partes de 8x8 que despues pasa a sprites. Lo único que mira es si el color es diferente de 0, o sea, que cualquier color en el gráfico saldrá como '1' en el sprite.

SPRITE TABLE GENERATOR

Para el segundo paso también hay un programilla en *TurboBasic* (podeis ponerlo sin el compilador pero se os hará eterno).

Este programa aprovecha la instrucción *PUT SPRITE* para generar las tablas de atributos.

El Basic genera la tabla de colores y atributos a partir de la dirección **30208**, y el programa las copia a partir de **32768** (pagina 1) a intervalos de *1024* bytes.

Sería lógico pensar que puede hacerse cambiando la dirección de los registros del VDP para que al hacer el PUT SPRITE se coloque el dato dónde queremos, pero hete aquí una de las peculiaridades del Basic: *No tiene en cuenta el valor de los registros y siempre escribe en el mismo sitio al hacer un PUT SPRITE, manque el VDP esté esperando los datos en otra di-*

```
; SD SPRITE
; (c) 1997 BY RAMONI

TABLA:      EQU    #B060
FIN_TABLA:         EQU  0
FIRSTLIN:   EQU    74
D_INI:      EQU    128 OR 7
DESFASE:    EQU    0 AND 248

            ORG    #B000
            DI

            LD     A,1
            OUT    (#99),A
            LD     A,128+11
            OUT    (#99),A

            LD     D,7
            LD     C,0
            LD     H,D_INI

SET_R#5:    LD     A,128+5
            OUT    (#99),A
            LD     A,128+17
            OUT    (#99),A
EMPIEZA:
            LD     A,FIRSTLIN-2
            CALL   VDP_LINE

SET_S#2:    LD     A,2
            OUT    (#99),A
            LD     A,128+15
            OUT    (#99),A

            LD     E,D

            LD     B,32
            CALL   STR_LINE
BUCLE:
            LD     A,E
            OUT    (#9B),A

            INC    C
            BIT    2,C
            JR     Z,NOADD

            LD     C,0
            ADD    A,8
            LD     E,A

NOADD:      CALL   STR_LINE

            LD     A,E
            ADD    H
            OUT    (#9B),A

            CALL   STR_LINE

            DJNZ   BUCLE

            INC    L
            BIT    1,L
            JR     Z,SPACE
            LD     L,0
            LD     A,D
            ADD    A,8
            LD     D,A

            LD     A,H
            ADD    A,DESFASE
            LD     H,A

SPACE:      IN     A,(#AA)
            AND    %11110000
            ADD    A,8
            OUT    (#AA),A
            IN     A,(#A9)
            BIT    0,A
            JR     NZ,EMPIEZA

SET_S#0:    XOR    A
            OUT    (#99),A
            LD     A,128+15
            OUT    (#99),A
END:        EI
            RET

VDP_LINE:   OUT    (#99),A
            LD     A,128+19
            OUT    (#99),A
            LD     A,1
            OUT    (#99),A
            LD     A,128+15
            OUT    (#99),A
LEE:        IN     A,(#99)
            AND    1
            JR     Z,LEE
            RET

STR_LINE
HR:         IN     A,(#99)
            BIT    5,A
            JR     NZ,HR
HRB:        IN     A,(#99)
            BIT    5,A
            JR     Z,HRB
            RET
```

rección...

El movimiento que realiza es sinusoidal en el eje X, con amplitud 15. Puede modificarse al eje Y para conseguir un efecto similar al del **GiRaVueLTaS**, o a los dos. Provad de poner un seno en X y un coseno en Y...

Una vez copiadas las 32 tablas que realiza el programa (así ocupa una página entera) las graba en el fichero *«SAT.DAT»* (*S*prite *A*tribute *T*ables).

Y por fin llegamos al programa en ensamblador:

SD SPRITE

Como de costumbre intentaré explicar paso a paso lo que hace el programa:

Lo primero, después del obligado *DI*, es enviar el valor correspondiente a R#11 que, como ya he dicho, contiene los dos bits altos de la direccion de la tabla de colores.

Puesto que nuestras tablas se encuentran todas en la página 1, el valor a enviar será este, y no hace falta enviarlo más que una vez ya que no cambia.

El registró D es el que enviaremos sucesivamente a R#5, y es el byte bajo que indicará la tabla que debe tomar en la linea en que estemos. Como ya he dicho debe tener los 3 bits menos significativos a 1 (lo cual equivale al valor 7 (binario &b111)).

Igual que en el **GiRaVueLTaS** usaremos el modo indirecto sin autoincremento para ahorrarnos OUTs, esta vez usando R#5 (*SET_R#5*).

Acto seguido (*EMPIEZA*) esperamos a la primera linea de la pantalla en la que hay sprite (en realidad espera-

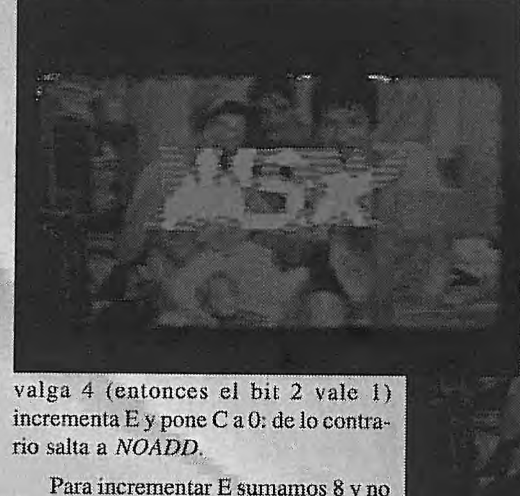
mos dos lineas antes, ya que nos saltaremos una por retardos del programa antes de llegar al bucle y otra por la rutina *STR_LINE* que comentaré más adelante.



A continuación seleccionamos el registro de estado 2 para leer el bit **HR** (igual que con el **GiRaVueLTaS**).

Cuando nos metemos en el bucle pasamos el valor de D a E e iremos incrementando este último para que el sprite quede 'doblado' en la forma sinosoidal. Sin embargo, en lugar de incrementarlo cada linea, lo haremos cada 4, para que así el seno se alarge y se entienda mejor la forma del sprite (de lo contrario solo se ve un barullo de lineas meneándose).

La tecnica es usar el registro C como contador parcial, incrementándolo cada linea, y cuando este



valga 4 (entonces el bit 2 vale 1) incrementa E y pone C a 0: de lo contrario salta a *NOADD*.

Para incrementar E sumamos 8 y no 1, ya que hay que respetar los 3 bits bajos (que de paso no sirven de ná).

Lo siguiente es la espera de la siguiente line (*STR_LIN*) y a continuación enviamos el nuevo valor, que será de la linea anterior más un desfase.

De nuevo esperamos a la siguiente linea y repetimos Y/2 veces, donde Y corresponde a los pixels en el eje vertical del sprite (64 en este caso).

Una vez salidos del bucle debemos incrementar D, para que la onda se mueva. Yo he puesto tambien un retardo usando L de la misma forma que antes, para que en lugar de cambiar cada barrido del monitor lo haga cada 2, así queda más 'elegante'...

Lo siguiente es una pirulada, para que el desfase entre las lineas pares y las impares vaya creciendo y decreciendo. Lo que hago es sumarle un valor a H, que es el registro que contiene el desfase.

Por último la rutina de lectura de espacio. Si se pulsa salta a *EMPIEZA*, e ídem de nuevo, y si no restaura R#15 con S#0 y vuelve al *BASIC*.

La rutina de *VDP_LINE* ya la debeis conocer de memoria, así que sólo explicaré la de *STR_LINE*:

Ésta lo que hace es esperar a que acabe la el barrido horizontal de la linea en curso y una vez que detecta el final de una espera al principio de la siguiente (o puede que sea al revés, ya no me acuerdo...)

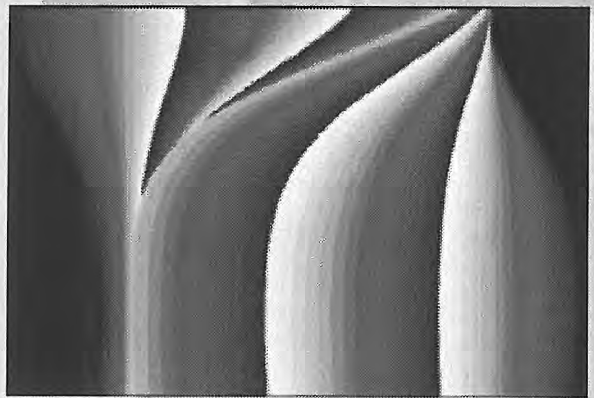
En cuanto a las etiquetas *FIRSTLIN* indica la primera coordenada Y en la que hay sprites; *D_INI* indica un desfase inicial, y si vale 0 no habrá desfase entre lineas pares e impares; por último *DESFASE* indica el incremento del desfase (vamos, la pirulada). Si este vale 0 se mantendrá constante el desfase, y si vale más ira aumentando. El *OR 7* y el *AND 248* es para respetar los 3 bits bajos a 1 y a 0 respectivamente.

ABOREHAM

Ahora que ya tenemos el programa y las tablas basta ejecutar «*RUN.BAS*» para juntarlo todo. Se trata de un simple cargador así que no hay mucho que explicar.

THAT'S ALL FOLKS!

Bien, por mi parte creo que yastatoa, pienso que el efecto a quedado suficientemente explicado. Queda en vuestras manos y originalidad lo de cambiar los colores en cada linea como hace **IOD** o poner un gráfico en movimiento, o incluso combinar este efecto con el **GiRaVueLTaS** (sería muy curioso...)



Resultado del efecto GiRaVueLTaS del número anterior

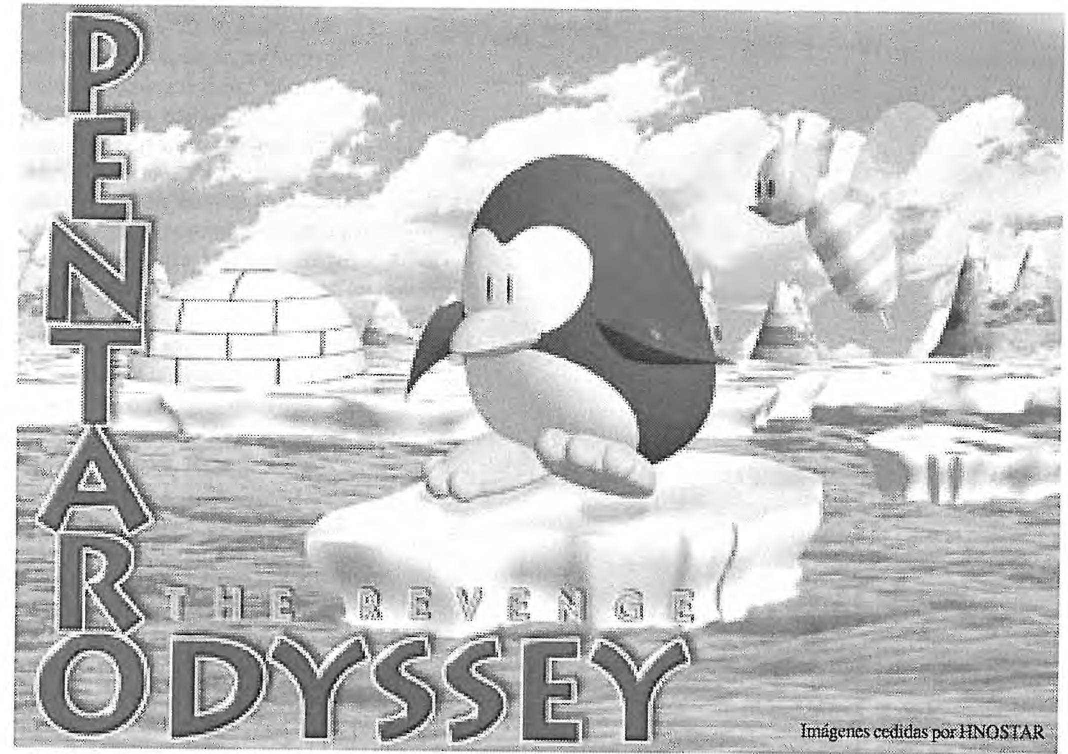
Por último quedan los greetings de esta sección: especialmente a **Olivier Hustin** (una vez más), porque fue él el que me dijo cómo lo había hecho en el *Metal Límit*; pero también al **Mato**, que me ayudó a localizar las tablas en la VRAM y descrubrio mi patinazo (y además no se rio mucho (solo se le oía un par de kilometros a la redonda)). Como muestra de agradecimiento he puesto todas las direcciones del artículo en decimal.

Ah!, y otra mención especial pal **Mato** por encontrar el indicador oculto que señalaba el desvio por el que se iba a la playa. Gracias a eso el resto del club no me ha acribillado por no ser capaz de llevarles a ver culos y tetas y hacerles gastar gasofa dando vueltas parriba y pabajo.

Había otra mención especial pero no me acuerdo, así que va a tener que conformarse.

Y esto es todo por ahora, ya veremos si se me ocurre algo para el próximo número, pero recordad que podeis darme ideas o perdirme cosas o, como diría el Mato que diría yo: *dejadme que sea vuestro amigo, quiero serlo, ... por favor...*

Ale nenes, a dormir ques tarde.



Imágenes cedidas por HNOSTAR

Existen en el mundo ciertos individuos más bien indeseables con una detestable afición a meterse con los más débiles. O con los que parecen más débiles, al menos. Porque si creen que porque uno es un pingüino de 8x8 míseros pixels pueden cogerlo y, alegremente, agarrarlo y abandonarlo donde Bill Gates perdió el Windows (perdón Ramoni, no volveré a soltar palabrotas tan fuertes), van listos. Normalmente soy un sprite pacífico, pero en estas circunstancias no tengo más remedio que ponerme en plan agresivo (estoy que saco fuego por la boca) y salir de aquí para darle su merecido a esos payos.

Más o menos este es el argumento de Pentaro Odyssey, el último juego de Cabinet. Como ya habrás intuido o no, el objetivo es avanzar a través de las diferentes fases (27 concretamente) buscando la salida. A veces estará ahí esperándonos, pero lo más normal es que no aparezca hasta que no nos hayamos cargado a todos los enemigos de la fase (a base de gapos incendiarios o algo así) o hayamos cogido unas llaves que hay desperdigadas por ahí. Vamos, que algunas fases son al estilo *Bubble Bobble*, y otras al ídem *King's Valley*.

Pero claro, la cosa no es tan fácil. Se da la circunstancia de que el nombre de quien ha diseñado las fases no figura en el manual del juego. No parece un olvido casual, sino más bien un intento de mantener intacto el buen nombre de su familia, de la que te vas acordar en más de una ocasión. Porque a pesar del inocente aspecto de las primeras fases, el juego es más bien dificililllo, siendo necesario trazar una estrategia

para matar a la mayoría de los bichos que nos encontraremos por ahí (un consejo: estudia bien sus movimientos y no te precipites) y para esquivar los numerosos lagos de lava que encontaremos (cuyo contacto supone, naturalmente, la muerte por quemaduras de trigesimocuarto grado). Y encima, si aspiras a avanzar más allá de la octava fase deberás aprender a subirte por las paredes a saltos, cosa que se consigue mediante una curiosa combinación de las teclas de movimiento y salto a la que cuesta un poco acostumbrarse...

Y naturalmente, no pueden faltar los extras en forma de vidas ídems y fases de bonus escondidas (yo he descubierto una, en la octava fase... hay que disparar en según qué sitio, y no doy más pistas, yiej, yiej...) que son, si cabe, aún más enrevesadas que las normales. También hay fases con dos salidas: una fácil de acceder, para ir al grano, y otra de acceso algo más complicado que premia al intrépido jugador con alguna vida extra (¡a ver quién es el guapo que se patea la sexta fase por el camino difícil, por mucho que regalen una vida al final!). Sí, sí, también hay bichos gordos que no se dejan avasallar tan facilmente (un pececillo y un esqueleto que se puede describir mediante cuatro palabras: *Grandísimo Hijo De Puta* -N. del C.: Soriano que le veo...) y que supondrán una importante merma en tu marcador de vidas hasta que les cojas el truki.

En resumen, un juego de plataformas de los más viciantes que he visto ultimamente. Si juegas estás perdido, como decía el eslogan de no sé qué marca de patatilias. Y en cuanto al aspecto tésnico, tenemos unos gráficos bastante majos que reconstruyen multitud de paisajes; un scroll semisuavecillo (recuerda un poco al del *Space Manbow*) que en el caso del MSX2 se consigue mediante el truco del setadjuco; y unas músicas FM-PAC que están muy benne, pero a las que (sólo por joder) he encontrado un par de «pegas»: firstero, que a mí me parece que no pegan mucho con el juego (parecen más bien de un ídem tipo *Rune Master*); y segundo, que sólo son cuatro, que para 27 fases tocan a... unas cuantas repeticiones. No me hagais mucho caso, la verdad es que la envidia me corroe.

¿Qué más puedo decir? Que la etiqueta del disco y el manual, obra de según qué *Tarelas*, son de una calidad profesionalizable nunca vista ni en las más lujosas producciones de *Sunrise*; que por culpa de la protección contra copia no es instalable en jardisduro (¡¡Dani, te mataréee!!); que hay un «Boss Mode» indocumentado que te permite enfrentarte con los bichos gordos por separado a condición de que ya te los hayas cargado alguna vez; y que lo compres coño, que vale la pena, y lo digo seriosamente. Aunque sólo sea por ver el final (¡Qué final! Es, es... bueno, es como... ¿cómo lo diría? Es un final clásico. Sí, eso.)



**///// KONAMI MAN **

Ensamblando con Konami Man

KONAMI MAN TECLEA DE NUEVO

Cierto. Hete aquí que el inigualable *Konami Man* goza de un nuevo perído de pausa en sus obligaciones estudiantiles, aprovechando tal circunstancia para redactar una de sus siempre inestimables e imprescindibles contribuciones a este medio de comunicación mesxesiana. Pero ahora sólo es una semana (ooooh...), por lo que no podré hacerme cargo de la maquetación, quedando pues tal tarea encomendada al capitán (capi... cuánto lo siento... me voy a celebrarlo...)

¿Que había pifias en el SD#9? Claro, lo hago a propósito para mantener despierta vuestra atención... ejem... bueno, he aquí la solución a la hecatombe:

- *En el artículo del Mega-SCSI*, en la rutina para comprobar la presencia del ídem en un determinado slot, donde pone

```
XOR (HL) RET
```

debería poner

```
XOR (HL) RET NZ
```

- *En el ídem sobre los fractales*, me hice el teclado un lio con las líneas 350 y 360, que deberiesen ser:

```
350 P=1
360 A=MID$(AX,P,1)
```

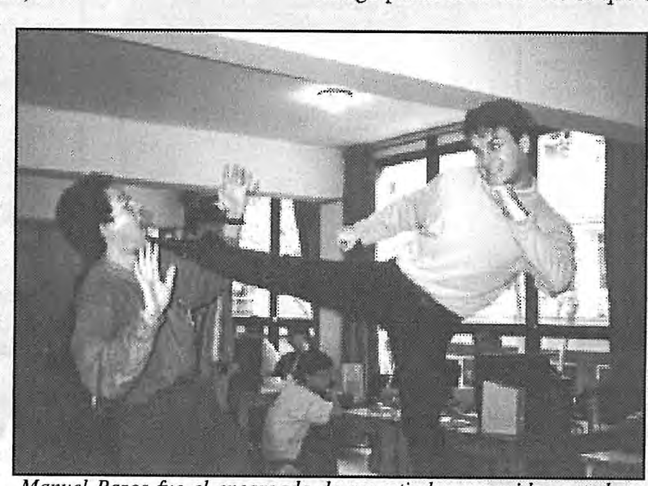
- *En el VDP Blaster*, programa «gira_gfx.bas», falta la siguiente línea:

```
155 C=C+1
```

¿Culpa del articulista o culpa del maquetador? Dejémoslo en que fue culpa de... Ramón Ribas. Sí, ese mismo irá bien.

- Y como somos los reyes del campotraviesa, nos hemos superado y hemos metido una pifia en la sección de anuncios: seguramente ya te habrás dado cuenta de que el teléfono de *Manuel Pazos* no es el *343434*, ni su código postal el *03434*. No sé qué os habrá contado el capitán por ahí, pero que conste que la culpa es ~~suya, pues se olvidó de darme los datos verdaderos~~ MIA. Tantos 34s estaban de relleno a la espera de los ídems. *(N. del C: Nestorán... yej, yej... recuerda questa vez maqueto yo...)*

Y me pienso de que no hay más more pifias, o al menos detectadas. Igual hasta puedo ya comenzar el artículo y todo...



Manuel Pazos fue el encargado de repartir las merecidas patadas en los dientes a nuestro redactor jefe. Nótese la cara de satisfacción de este por contribuir a una causa justa...



Foto tomada 34 segundos después de la aparecida en la página 32 del SD #9...

ERASE *.* UNA VEZ UN DISKIO...

La paliza de esta vez (Seed que le veo...) va de manejo de ficheros diskeros desde ensambladero. Muchos piensan que se trata de un tema complejo y peliagudo que requiere años de investigación y la elaboración larguísimas rutinas ininteligibles y de difícil uso... ante tal perspectiva, más de uno, atenazado por el miedo, no ha osado pasar del GOSUB, y ha limitado sus conocimientos al hacimiento de cargo, la redención de los zummmbaos que por el mundo pululan y el estudio de los libros sagrados de Lorenzo... yo conozco algún caso y no es una situación muy agradable...

Pero aquí estoy yo para haceros ver la luz y echaros una mano con unas rutinillas de las mías que tanto gustan al capitán por su extremadamente corta longitud y al Mato por sus inmediatas aplicaciones prácticas (el SaveR está dibujando y pasa de estas mariconadas).

En Japón sí que sabían como anunciar un MSX...
(y si no que se lo pidan al SaveR)

Vamos pues a empezar por la parte más razonable, es decir, por el principio: teoría previa para los despistados o poco iniciados en la programación bajo MSX-DOS. Enresulta que el sistema operativo tiene su propia BIOS, parte de la cual reside en memoria una vez cargado el MSXDOS.SYS o inicializado el BASIC, y estando la otra parte en la ROM de la controladora de la disketekera. Para usar sus rutinas, llamadas funciones del DOS, hay que endosarle al registro C un número de identificación asociado a cada una de ellas, establecer el resto de registros como haga falta para cada rutina en concreto, y hacer una llamada a la posición #0005 (si estamos en modo DOS) o #F37D (si estamos en modo BASIC).

Parte de estas rutinas están dedicadas a la gestión de ficheros, que es lo que ahora nos interesa. Estas rutinas son diferentes en DOS 1 y en DOS 2; naturalmente el DOS 2, al ser compatible con el DOS 1, puede usar también sus rutinas, pero sin acceder a subdirectorios ni manejar los atributos de los ficheros. Además las nuevas rutinas del DOS 2 simplifican mucho el acceso a los ficheros con respecto a las antiguas, como vamos a ver ahorina mismo.

¿Y ESTO COMO FUNCIONA?

Las operaciones que podemos realizar con un fichero usando la BIOS del DOS son las mismas que permite el BASIC: creación, borrado, apertura, cerradura, lectura y escritura. También podemos buscar ficheros, y en DOS 2 es posible manipular los atributos y acceder a subdirectorios.

Para usar estas rutinas, el DOS 1 necesita para cada

fichero un espacio en memoria de 37 bytes, llamado FCB (*File Control Block*). En este espacio se almacenan diversos datos del fichero, a saber:

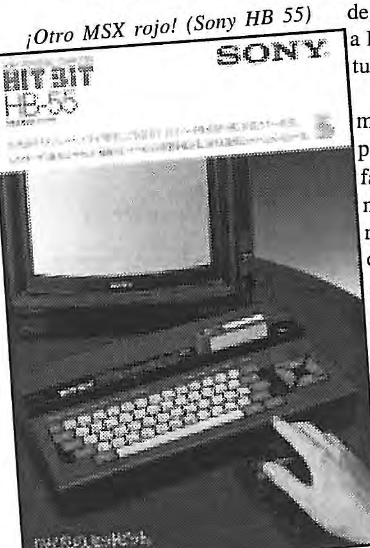
+0: Número de unidad (0=defecto, 1=A:, 2=B:, etc). **+1 a +8:** Nombre del fichero, en mayúsculas; los carácteres sobrantes se rellenan con espacios. **+9 a +11:** Extensión, en idems; los idems idemantes se idemean con idems. **+14 y +15:** Tamaño de un registro, el byte bajo primero. **+16 a +19:** Tamaño del fichero, el byte bajo primero. **+33 a +36:** Registro actual, es decir, el próximo registro que será leido o escrito (el primero es el cero). El byte bajo primero.



Lo dicho... y aunque no se aprecie este MSX ¡¡es rojo!!

El resto de los datos del FCB no nos interesan: o contienen información interna para el DOS, o datos que cambian de DOS 1 a DOS 2, o campos usados en el acceso secuencial (un método compatible con CP/M por el que no vale la lástima preocuparse). Mientras el fichero siga abierto hemos de mantener su FCB en memoria, y sólo podremos tocar los campos de registro actual y tamaño de un registro. Hablaré de estos dos campos en el cacho de artículo dedicado a la lectura y escritura.

¡Otro MSX rojo! (Sony HB 55)



El DOS 2 se lo monta mejor y le pone las cosas más fáciles al programador: simplemente, a cada fichero abierto le asigna un número, llamado *«File Handle»* (que por pura vagancia escribiré a partir de ahora como FH). Para acceder a un fichero sólo hay que especificar su número asociado, talmente como el BASIC, y yastá. Y ahora, es idem de concretar un poco más:

¡CREANDO!

«En el principio, Microsoft creó el MSXDOS.SYS y el COMMAND.COM...» Bueno, dejemos de recordar los tiempos en los que Bili Puertas hacía cosas útiles y vamos a lo nuestro.

¿Que queremos crear un fichero usando FCBs? Pues nada, lo primero es escoger una zona de memoria de 37 bytes, la más bonita que veamos: este será nuestro FCB. Establecemos en el mismo la unidad y el nombre del fichero en cuestión, rellenando el resto del FCB con ceros patateros. Ponemos en DE la dirección del FCB y así, sin avisar, llamamos a la función **FMAKE (16H).** Es decir, talmente así:

```
CREAR1:  LD    DE,FCB
         LD    C,#16
         CALL  5             ;O BIEN #F37D
         OR    A
         JP    NZ,ERROR      ;COMPROBAMOS SI HAY ERROR...
         JP    MARIPOSA      ;...SI NO, A OTRA COSA.
FCB:     DB    3             ;UNIDAD C:
         DB    «KONAMI»,32,32     ;HAN DE SER 8 CARÁCTERES
         DB    «MAN»         ;FICHERO «KONAMIMAN»
         DS    25            ;EL RESTO DEL FCB, VACÍO
```

Si ha habido algún error, tras la llamada tendremos #FF en A, si no, 0. En tal caso, ahora tenemos el fichero abierto y listo para su uso, con el FCB correctamente rellenado (excepto los campos de tamaño de registro actual y tamaño de un registro, que deberás establecer a tu gusto). Si ya existía un fihero con ese nom-



¿Quién dice que no hay MSX portátiles?

bre, simplemente te lo has cargado. Y un último detallillo pa rellenar: si habías establecido el valor 0 como unidad (idem por defecto), este será sustituido por el número real de la unidad defectiva (como diría el SaveR, no sé si esta palabra existe).

Ahora viene la parte corta (tranquilo Ramoni): la creación de un fichero usando FHs. Pues nada, hemos de tener en DE la dirección del nombre del fichero, incluyendo la ruta de acceso completa y acabado en un carácter nulo (es el llamado formato ASCIIZ). El acumulador nos servirá para pasar unos cuantos parámetros:

bit 0 = *1 -> Dejar el fichero abierto pero no permitir su escritura.*
bit 1 = *1 -> Idem con la lectura.*
bit 2 = *1 -> Heredable (no te comas la RAM con esto por ahora).*
bit 3 a 7 *-> Han de estar a 0.*

El registro B también nos servirá para pasar parámetros:

bit 0 a 6 *-> Atributos que tendrá el fichero.*
bit 7 = 1 *-> Si ese fichero ya existe, no será borrado, y la llamada devolverá un error.*

...y ya podemos llamar tranquilamenete a la función **CREATE (44H)**. Se nos dará el código del error, si lo hay, en A (0 significa que no hay error), y el FH en B. Puede haber abiertos hasta 64 ficheros simultaneamente. Y ahora sí, el ejemplo:

```
CREAR2:  LD    DE,FILERO
         LD    A,%00000HRW    ;A GUSTO DEL CONSUMIENTE
         LD    B,%NOADVSHR    ;A IDEM DEL IDEMIENTE:
                              ;A=ARCHIVO,D=DIRECTORIO,
                              ;V=VOLUMEN,S=SISTEMA,
                              ;H=OCULTO,R=SÓLO LECTURA
         LD    C,#44
         CALL  5
         OR    A
         JP    NZ,ERROR       ;COMPROBAMOS SI HAY ERROR
         LD    A,B
         LD    (FH),A         ;GUARDAMOS EL FH
         JP    MARIPOSA       ;A OTRA COSA
FILERO:  DB    «B:\FINGERMN\TWO\KONAMIMAN»,0
FH       DS    1              ;AQUÍ GUARDAMOS EL FH
```

Pues sí, también puedes crear un subdirectorio con esta función. No tienes más que poner a 1 el bit de atributo correspondiente. Bueno, vale, esta parte no era tan corta (Capi, capi, qué tijeras más afiladas tienes...)

¡ABRIENDO!

Bien pudiera darse el caso o situación (o circunstancia si prefieres) de querer acceder a un fichero ya existente, en cuyo caso deberemos abrirlo antes.

Para abrir un fichero usando FCBs, primero haremos como en el caso de la creación: crear un FCB con la unidad y el nombre, cuya dirección pondremos en DE. Entonces llamaremos a la función **FOPEN (0FH)**, y tan contentos.

```
ABRIR1:  LD    DE,FCB
         LD    C,#0F
         CALL  5
         OR    A
         JP    NZ,ERROR
         JP    MARIPOSA
FCB:     DB    0              ;UNIDAD POR DEFECTO
         DB    «CLAUSTRO»
         DB    «FO»,32        ;HAN DE SER 3 CARÁCTERES
         DS    25
```

Como en la función FMAKE, A devolverá #FF o 0 según haya o no error; el FCB será establecido excepto los campos de registro actual y tamaño del ídem; y si la unidad era la 0, será sustituida por el número de la ídem por defecto.

¡¡DOS 2 Attacks!!

Para abrir un fichero usando FHs, pondremos en DE la dirección del nombre+ruta del mismo, en formato ASCIIZ; los parámetros en A (los mismos de la función CREATE); y ya podemos llamar a **OPEN (43H).**

```
CREAR2:  LD    DE, FILERO
         LD    A,%00000HRW    ;A GUSTO DEL CONSUMIENTE
         LD    C,#43
         CALL  5
         OR    A
         JP    NZ,ERROR       ;COMPROBAMOS SI HAY ERROR
         LD    A,B
         LD    (FH),A         ;GUARDAMOS EL FH
         JP    MARIPOSA
FILERO:  DB    «\SECTA\MESEXE\34.TXT»,0
                              ;UNIDAD POR DEFECTO FH:
         DS    1
```

Si hay un error será devuelto en A, si no tendrás el FH asociado al fichero en B. Y esta parte ya está, Ramoni, ¿tas contento? Toma, un caramelito.

¡LEYENDO!

«Hen este país no avria tanta hincultizia si la jente lellera más», dicen los entendidos. Pues nada, aquí estamos los mesxesianos con nuestra humilde contribución a la difusión cultural: la lectura de ficheros.

Científicos de la Pekinesia han demostrado recientemente que para abrir una puerta lo primero que se necesita es que esté cerrada. De aquí se deduce que para leer de un fichero, éste ha de estar previamente abierto. Y aquí es donde se separan los caminos FCBeros y FHeros a causa de diferencias estructurales totalmente irreconciliables (¡AY! ¡¡Que me pinchas Ramoni!!).

Tenemos nuestro fichero abierto y luciendo su flamante FCB. ¿Qué hemos de hacer para leer del mismo? Primero, establecer convenientemente los campos de tamaño de un registro y registro actual. Para no complicarnos la vida, lo mejor es poner el primero a uno (sólo es necesario hacer esto una vez, al abrir el fichero), y así el segundo se transforma en un indicador de «byte actual», es decir, será simplemente un puntero a la posición del fichero a la que accederemos, modificable a nuestro antojo (la primera posición es la 0).

Hecho esto no tenemos más que poner en DE la dirección del FCB, en HL el número de registros (bytes en nuestro caso) a leer, y llamar a la función **RDBLK (27H)**. Pero antes hemos de usar la función **SETDTA (1AH)** para establecer, mediante el registro DE, la dirección de memoria en la que se depositarán los bytes leidos. Arrejuntando todo esto tenemos:

```
MARIPOSA: LD    IX,FCB      ;TRAS CREAR/ABRIR EL
                            ;FICHERO,
          LD    A,1         ;PONEMOS A 1 EL TAMAÑO DEL REGIST.
          LD    (IX+14),A   ;(SE HACE SÓLO UNA VEZ).
          XOR   A
          LD    (IX+15),A
          JP    MARIPO2     ;A OTRA COSA 2
READ1:    LD    DE,BUFER    ;LOS DATOS SERÁN TRANSF. A BUFER
          LD    C,#1A
          CALL  5
          LD    IX,FCB
          LD    DE,#0012    ;LECTURA DESDE LA POSICIÓN
          LD    HL,#3456    ;#123456 DEL FICHERO:
          LD    (IX+33),L   ;ESTABLECIMIENTO DEL CAMPO
          LD    (IX+34),H   ;»REGISTRO ACTUAL» DEL FCB
          LD    (IX+35),E
          LD    (IX+36),D
          LD    DE,FCB
          LD    HL,34       ;LECTURA DE 34 BYTES
          LD    C,#27
          CALL  5
          OR    A
          JP    NZ,ERROR
          JP    MARIPO2
BUFER:    DS    34          ;DESTINO DE LOS DATOS LEIDOS
FCB:      ...               ;FCB DEL FICHERO YA ABIERTO
```

Tras la llamada, A contendrá #01 si ha habido algún error, que puede deberse a que se ha llegado al final del fichero. Para comprobarlo examina HL, que contendrá el número de registros (bytes) que realmente han podido ser leídos.

Además, el campo de registro actual del FCB se habrá actualizado automáticamente en función del número de bytes leídos. Por tanto, si quieres hacer lecturas secuenciales sólo es necesario que establezcas este campo una vez, y a partir de ahí, ¡hala, a leer! ¡A kulturizarse! Como diría el Jesulín: en dos palabras, im-presionante.

Como siempre el DOS 2 sigue la ley del mínimo esfuerzo: para leer un fichero abierto basta colocar en B el FH, en DE la dirección del bufer de destino y en HL el número de bytes a leer, y hacer una llamdita a READ (#48). Como en el caso de los FCBs, tras la llamada A contendrá el código de error si lo hay, y HL el número de bytes que realmente han podido ser leidos.

Pero... pero... ¿y el puntero? Para mover el puntero del fichero (que de todas formas, en este caso también se actualiza automáticamente tras la lectura) haremos uso de otra función: SEEK (#4A). ¿Y esto cómo rula? Pos ná, hemos de poner en B el FH; en DE:HL el número de bytes que queremos desplazar el puntero, en formato significativo (es decir, con signo); en A el método de desplazamiento a usar:

A = 0 -> *Desplazamiento relativo al principio del fichero.*

A = 1 -> *Desplazamiento relativo a la posición ac tual del puntero,*

A = 2 -> *Desplazamiento relativo al final del fichero.*

...y ya podemos hacer la llamada, tras la cual tendremos el nuevo puntero en DE:HL. **Trukis**: *para obtener la posición actual del puntero, usa esta función con A=1 y DE:HL=0; para averiguar la longitud del fichero, ídem con A=2 y DE:HL=0.* De nada hombre.

Y como ya es costumbre, después del rollo viene la recompensación, como diría el SaveR. Así pues, ¡Marchando un ejemplo a la konamimaína!

```
READ2:  LD    A,(FH)
        LD    B,A
```

```
        LD      DE,#0012
        LD      HL,#3456
        XOR     A
        LD      C,#4A
        CALL    5           ;MOVEMOS EL PUNTERO
                            ;A LA POSICIÓN #123456
        LD      A,(FH)
        LD      B,A
        LD      C,#48
        LD      DE,BUFER
        LD      HL,34       ;LEEMOS 34 BYTES
        LD      C,#48
        CALL    5
        OR      A
        JP      NZ,ERROR
        JP      MARIPO2
BUFER:  DS      34          ;DESTINO DE LOS DATOS LEIDOS
FH:     ...                 ;FH DEL FICHERO YA ABIERTO
```

¡**CUIDADU!** Al contrario que la llamada para FCBs, en esta ocasión el hecho de no haber podido leer todos los bytes que queríamos no se considera error, y devuelve A=0.

Examina siempre el valor devuelto en HL para por si.

¡ESCRIBIENDO!

Que sí, capi. Que esta parte será la más corta. ¿No ves que todo lo relativo al puntero, los búferes, los FCBs y los parámetros de las funciones ya está explicado en la parte de lectura? Sí, aquí funciona todo exactamente igual. Sólo cambian la función de los búferes (SaveR, ¿existe esta palabra?), que ahora contendrán los datos a ser escritos en el fichero; el valor del par HL tras la escritura (contendrá número de bytes que han podido ser escritos); y las funciones a llamar: **WRBLK (26H)** para FCBs y **WRITE (49H)** para FHs. Y yastá. A lo menos me merezco una patada en los dientes, ¿no?

¡CERRANDO!

La ley exige cerrar los domingos, por tanto si tienes un fichero abierto y son las 23:59 del sábado ya sabes.

Si has abierto tu fichero usando un FCB, sólo es necesario que lo cierres si has escrito en él, para que cualquier dato que se haya quedado colgado en algún bufer interno del DOS sea realmente escrito en el fichero. Para ello coloca en DE la dirección del FCB y haz una llamada a **FCLOSE (#10)**:

```
CLOSE1: LD      DE,FCB
        LD      C,#10
        CALL    5
        OR      A
        JP      NZ,ERROR
        JP      MARIPO2
FCB     ...                 ;FCB DEL FICHERO ABIERTO
```

Como siempre, tras la llamada A contendrá #FF si le dolía la barriga, y 0 si tiene el día bueno. Por supuesto, el FCB ya no te servirá ni para regalárselo a tu práctica el día de san cobardín, manque el fichero se llamara AILOV.YU. Uséase, inutil total.

Bajo DOS 2 siempre es conveniente cerrar los ficheros que ya no vayamos a usar, para no dejar FHs colgando por ahí. Ahora sí que la cosa está chupada: pon en B el FH y haz una llamada a CLOSE (#45). No voy a poner ni el ejemplo de turno, en el buen entendido de que cualquier error será devuelto en A en las condiciones estipuladas con anterioridad tal que bla, bla...

¡BORRANDO!

¡Buenooo, qué violencia! No sé si explicar la eliminación de ficheros en este medio público. Lo podría leer algún niño, y de mayor convertirse en en un asesino en serie o en paralelo. Creo que correré el riesgo, espero que no me censure alguna asociación de todoespectadores chorra de esas que pululan por ahí. Aunque bastante trabajo tienen arremetiendo contra el Engoku, los muy ¡CHAS, CHAS! Caramba, capi, qué veloz... bueno, imaginaos un insulto de los gordos.

Para borrar un fichero FCBero, éste no debe estar abierto (es como ponerle una venda en los ojos), pero necesitamos un FCB de esos que sólo contienen la unidad y el nombre. Ponemos su dirección en DE, y llamamos a **FDEL (13H)**. Puedes usar comodines (el socorrido «?») para borrar más de un fichero a la vez (ni el Chuarcheneguer, oye...)

```
DEL1:   LD      DE,FILERO
        LD      C,#13
        CALL    5
        OR      A
```

```
        JP      NZ,ERROR
        JP      FUNERAL
FCB     DB      0               ;BORRA TODOS LOS FICHEROS
        DB      «????????»      ;CON EXTENSIÓN DE
        DB      «DE»
        DS      25
```

El DOS 2 es algo más sádico y permite borrar ficheros abiertos (función **HDELETE (52H)**, pasando el FH en B). También podemos borrar un fichero sin abrir con **DELETE (4DH)**, pasando en DE la dirección de la ruta+nombre del fichero (ASCIIZ). Ojo, ahora sólo podemos borrar un fichero a la vez.

```
DEL2A:  LD      A,(FH)          ;BORRADO DE UN FICHERO ABIERTO
        LD      B,A
        LD      C,#52
        CALL    5
        OR      A
        JP      NZ,ERROR
        JP      FUNERAL
FH:     ...
        ;BORRADO DE UN FICHERO SIN ABRIR
DEL2B:  LD      DE,FILERO
        LD      C,#4D
        CALL    5
        OR      A
        JP      NZ,ERROR
        JP      FUNERAL
FILERO: DB      «A:\MUERTOS\EJECUTA.DOS»,0
```

En cualquier caso, recuerda la función errorera (SaveR...) del acumulador. Ah sí, también puedes borrar subdirectorios (si están vacíos) con esta función.

¡BUSCANDO!

«PEPEPE.REZ salió de su directorio para comprar bytes y nuca volvió. Los sucesivos DIRs hechos por su familia y, posteriormente, por el Sistema Operativo encargado del caso, han sido infructuosos. En estos momentos se inspecciona todo el disco, aunque se teme que haya caído en un cluster perdido y un CHKDSK lo haya eliminado.»

A menudo nos encontramos con situaciones dramáticas como esta en las que, por suerte, podemos colaborar. Para aportar nuestro granito de silicio disponemos de un par de funciones que nos permiten la búsqueda de ficheros a lo largo, ancho y profundo del disco.

Supongamos que nos da el venazo de buscar ficheros mediante el uso de FCBs (o que no tenemos más remedio porque no disponemos del DOS 2 (¿y a qué esperas?)). Tenemos dos rutinas distintas: una **(SFIRST, 11H)** se encarga de buscar el primer fichero del disco/directorio coincidente con la máscara requerida, y se ha de ejecutar para la primera búsqueda. La otra **(SNEXT, 12H)** busca los demás ficheros, uno por uno, cada vez que es llamada, hasta que ya no quedan más (entonces devuelve A=#FF); no debe usarse SNEXT sin antes haber hecho una llamada a SFIRST.

Concretando, antes de llamar a estas rutinas hay que pasar en DE la dirección del FCB sin abrir (unidad+nombre), que naturalmente puede contener comodines («?»), para la primera búsqueda (no es necesario para las siguientes). Tras la llamada, si el fichero no ha sido encontrado tendremos A=#FF. Si ha habido suerte, A=0, y la entrada de directorio del fichero encontrado ha sido copiada en el área de memoria establecida con **SETDTA (1AH)**. El formato de los datos en dicha entrada es tal que este:

+0 a +7: *Nombre del fichero*
+8 a +10: *Extensión*
+11: *Atributos*
+12 a +21: *Croquetas sin interés*
+22 y +23: *Hora de creación*
+24 y +25: *Fecha de creación*
+26 y +27: *Primer cluster del fichero (byte bajo primero)*
+28 a +31: *Longitud del fichero (idem)*

El formato de la fecha y la hora lo tienes en el artículo de ensamblador del ***SD#5***, creo. Bueno, venga...

Hora:
bit 15 a bit 11 - *Hora*
bit 10 a bit 5 - *Minuto*
bit 4 a bit 0 - *Segundo /2*

Fecha:
bit 15 a bit 9 - *Año (0 a 99 -> 1980 a 2079)*
bit 8 a bit 5 - *Mes*
bit 4 a bit 0 - *Día*

Vale, vale, ahí va el ejemplo:

```
DIR1:   LD      DE,BUFER        ;ESTABLECEMOS DIRECCIÓN
        LD      C,#1A           ;DE TRANSFERENCIA
        CALL    5
        LD      DE,FCB
        LD      C,#11           ;BUSCAMOS EL PRIMERO
        CALL    5
        OR      A
```

```
        JP      NZ,NOTF     ;SALTO A NOTF SI NO SE HA ENCONTRADO
        CALL    FOUND       ;LLAMADA A FOUND SI SE HA ENCONTRADO
  ;BUCLE DE BUSQUEDA DE LOS SIGUIENTES
DIR1B:  LD      C,#12
        CALL    5
        OR      A
        JP      NZ,NOTF
        CALL    FOUND
        JR      DIR1B
BUFER:  DS      32
FCB:    DB      1
  ;LO QUE BUSCA ES «A:BUSCA*.*»
        DB      «BUSCA???»
        DB      «???»
        DS      25
```

SFIRST y SNEXT tienen una pequeña limitación: el FCB no puede estar en la página 1 (direcciones #4000 a #7FFF). A mí no me mires...

«¡Yo tengo DOS 2!» ¡Ya salió el presumido...! (Yo también, je, je...) Sí Ramoni, ya voy al grano. La filosofía de uso de las rutinas del DOS 2 es la misma que en el caso del DOS 1: hay una rutina para buscar el primer fichero, y otra para buscar los siguientes. Para usar la primera, **FFIRST (40H)** has de pasar en DE la dirección de la ruta+nombre del fichero (con los «*» y «?» que hagan falta) en formato ASCIIZ, y en IX la dirección de una zona de memoria de 64 bytes. Si el fichero ha sido encontrado, en dicha zona tendremos una tabla llamda FIB («File Info Block») con información referente al fichero hallado, además de un bonito 0 en A:

+0:	*Siempre #FF, lo necesita el DOS 2*
+1 a +13:	*Nombre del fichero en ASCIIZ*
+14:	*Atributos*
+15 y +16:	*Fecha de la última modificación*
+17 y +18:	*Hora de la última modificación*
+19 y +20:	*Cluster inicial*
+21 a +24:	*Longitud del fichero*
+25:	*Unidad lógica*
+26 a +63:	*Para uso interno del DOS 2*

Para buscar los siguientes sólo hemos de pasar en IX la dirección del mismo FIB, y llamar a **FNEXT (41H)**, obteniendo los mismos resultados que con FFIRST para los siguientes ficheros existentes. Dicho con otros bytes:

```
DIR2:   LD      IX,FIB      ;BUSQUEDA DEL PRIMERO
        LD      DE,FLERO
        LD      B,%NOADVSHR
        LD      C,#40
        CALL    5
        OR      A
        JP      NZ,NOTF
        CALL    FOUND
  ;BUCLE DE BÚSQUEDA DE LOS SIGUIENTES
DIR2B:  LD      IX,FIB
        LD      C,#41
        CALL    5
        OR      A
        JP      NZ,NOTF
        CALL    FOUND
        JR      DIR2B
FLERO:  DB      «\QUIEN\SABE\ANDE\CRO??E*.??!»,0
FIB:    DS      64
```

«Finalmente, PEPEPE.REZ fue encontrado, pero había sido renombrado como FILE0034.CHK y había perdido un cluster.» Bueno, podía haber sido peor...

¡RENOMBRANDO!

Ramoni, te juro que esta es la última sección... después sólo quedan cuatro croquetas cortas... tranquilízate...

Resumiendo: usuario crea fichero, usuario usa fichero, usuario no está contento con el nombre del fichero y decide renombrarlo, usuario debe realizar esta operación usando FCBs, no sabe cómo hacerlo y se «usuicida». Cambiemos el final de la pinícula por un «japi en»: usuario crea un FCB «no abierto type», con la unidad y el nombre antiguo del fichero en sus campos correspondientes; usuario coloca a partir de la posición 18 de dicho FCB el nuevo nombre del fichero y en DE la dirección del FCB; usuario realiza una llamada a la función **FREN (17B)**, y tras comprobar que ésta ha devueto A=0, saca el «di en» y es feliz. Y yo voy y saco el ejemplo:

```
REN1:   LD      DE,FCB
        LD      C,#17
        CALL    5
        OR      A
        JP      NZ,ERROR
        JP      MARIPO2
FCB:    DB      0           ;RENOMBRAMOS VIEJO!!!AGH
        DB      «VIEJO!!!»  ;COMO NUEVO!!!BUA
        DB      «AGH»
        DS      5
        DB      «NUEVO!!!»
        DB      «BUA»
        DS      9
```

La felicidad del usuario no fue complera, pues con

esta función no pudo renombrar subdirectorios ni archivos ocultos o de sistema, pero menos da una piedra (desafortunada expresión a fe mía: una piedra da silicio, con la que se pueden fabricar MSX de diversos colores).

¿Aún no has visto RENAMEITOR DOS 2: DE REBENSH? Va de un mesxesiano que quería renombrar un fichero (o un subdirectorio, no lo dejan muy claro) que había abierto usando FHs. El tío va y pone en B el FH, en HL el puntero al nuevo nombre en formato ASCIIZ, y al final hace una llamada a **HRENAME (53H)**. Pero el malo también quiere renombrar un fichero, y como no lo había abierto, pone en DE el puntero a la ruta+nombre antiguo del fichero, en HL el puntero al nuevo nombre del fichero, y hace una llamda a **RENAME (4EH)**. Al final gana el bueno porque el malo no había pensado en comprobar si había un error en A tras la llamada. Mola, y al salir te regalan un ejemplo:

```
REN2A:  LD      A,(FH)          ;RENOMBRADO DE UN FICHERO ABIERTO
        LD      B,A
        LD      HL,NUEVO
        LD      C,#53
        CALL    5
        OR      A
        JP      NZ,ERROR
        JP      DIEND
        FH:     ...
REN2B:  LD      DE,VIEJO        ;RENOMBRADO DE UN FICHERO SIN ABRIR
        LD      HL,NUEVO
        LD      C,#4E
        CALL    5
        OR      A
        JP      NA,ERROR
        JP      DIEND
VIEJO:  DB      «C:\COSHES\SEISCIENTOS»,0
NUEVO:  DB      «TWINGO»,0
```

LA HORA DE LAS CROQUETAS

Vamos a ver qué os cuento a modo de conclusión. ¿Qué es eso de abrir un fichero como «heredable»? Parece ser que el DOS 2 permite ejecutar subrutinas como procesos independientes, con sus propios FHs y segmentos de memoria, y volver después al proceso principal. Los FHs abiertos como «heredables» son traspasados al proceso creado y son accesibles por este, por lo visto. No sé si se nota que no tengo ni gates idea del asunto este, ya lo investigaré...

No se lo digas a nadie, pero en DOS 2 puedes averiguar en qué directorio estás, poniendo en B la unidad y en DE un puntero a un bufer de 64 bytes, y llamando a *GETCD (#59)*; en el bufer obtendrás el directorio actual en formato ASCIIZ. También puedes cambiar el directorio actual, poniendo en DE el puntero a la cadena ASCIIZ con el nuevo directorio, y llamando a **CHDIR (5AH)**.

Es posible manejar el teclado, la pantalla, la impresora y el dispositivo auxiliar (si ha sido definido) como si fueran ficheros secuenciales (puedes leer y/o escribir, pero no cambiar el puntero). Para ello, en el caso del DOS 2 los cinco primeros FHs están reservados por del DOS tal que así:

0: *Entrada de teclado (CON)*
1: *Salida por pantalla (CON)*
2: *Entrada/salida de teclado/pantalla en condiciones de error (CON)*
3: *Entrada/salida del dispositivo auxiliar (AUX)*
4: *Salida por impresora (PRN)*

En el caso del DOS 1 has de poner el nombre del dispositivo (CON, PRN, NUL o AUX) en un FCB, y a partir de ahí usar los métodos normales de acceso a ficheros... pero nos volvemos a encontrar con el problemilla de no poder poner el FCB en la página 1. Se siente.

Algo sobre los errores. Todas las funciones de DOS 1 que hemos visto devuelven 0 en A si no ha habido error en su ejecución, y 1 o #FF en caso contrario. El DOS 2 es más explícito, y tiene todo un repertorio de errores con sus correspondientes códigos. He aquí los más significativos (alguno hasta incluso es curioso):

Error de escritura/de disco/de datos:	#FE/#FD/#FA
No hay disco:	#FC
Sector no encontrado:	#F9
Disco/fichero protegido contra escrit.:	#F8/#D1
Disco no formateado:	#F7
No es un disco DOS:	#F6
FAT del disco/del fichero inválida:	#F2/#C8
Unidad/ruta/nombre de fichero inválido:	#DB/#D9/#DA
Fichero/directorio no encontrado:	#D7/#D6
Directorio raiz/disco lleno:	#D5/#D4
Nombre de fichero ya existente:	#D3
Directorio/fichero ya existente:	#CC/#CB
Final del fichero encontrado:	#C7

Hay más, pero estos son los más importantes en cuanto al acceso a ficheros se refiere (o al menos eso me pienso de que) y no puedo seguir provocando al capitán.

Y para acabar, método infalible para averiguar la versión del DOS: la función **DOSVER (#6F)**. Una vez llamada, observa el valor de B: si es menor de 2, el sistema operativo es el DOS 1. Si no, en BC tendrás la versión del kernel del DOS (la parte en ROM) en formato BCD, por ejemplo: BC=#0234 -> versión 2.34; y lo mismo en DE para el MSXDOS2.SYS.

Y aquí se despide Konami Man, el reportero más forastero de Barrio Secta. Hasta el próximo incluso, bebé.

**///// KONAMI MAN **

XI RU BCN

Tal día como hoy:

-SaveR, sería cuestión de que comentaras la XI Ru. Pero ya!

-La qué?, no te wakarimasko Ramonijo.

-Si hombre, tu tacuerdas de aquel día que cogimos un baaarco a Ba de suraloona, para ir a cenar a un chiiino y que luego para matar el tiempo nos colamos en una XI Ruuu...

-De maquinitas chinas, no?

-Computadoras.

-Sí, recuerdo que les hicimos creer a todos que eramos un tal Club Meschres.

-Pues he pensado que siguiéndoles bien la corriente, podríamos utilizar este encuentro para ahorrarnos una pensión donde pasar el día una vez salidos del Chino.

-Jodermacho, como se nota.

-A trabajar se te dicen!


Brindis por «La culpa es del MdA»

Basta de introducción!!

- Perdón Ramoni, digo que esa noche junto a las plantas de marihuana acabamos los Slides y yastá. Y quel Mato hizo una entrevista al Zorista que moló un puniao!. Como siempre Nestorán no durmió na, el Capitan un poc, y así.

Preparados...

Cada viaje a la Ru gana en campotraviesa a los anteriores, esta vez nos hicimos con los billetes de barco una semana antes, y al llegar al puerto un señor que se hacía mucho cargo nos dijo:

- *Oye tal que estos billetes no son buenos (culpa de lagencia).*

Nos quedamos viendo como cientos de seguidores del Barsadrid subían al barco, mientras a nosotros se nos colgaba el alma. En el último milisegundo se nos dijo que sí, había sitio para los cinco desgraciados de la maquinita.

La llegada a **Ba de Suralona** fue de lo más triunfal.

- Nestorán, ¿hay sitio para todos en la Fumen, no?

-Fff un mega de sitio, y otro para más mesxeros que han de llegar.

En eso que vino una mujer mu rara de acento más raro aún y dijo que no, que al no confirmar el Antonio nuestra llegada pues que la **Fumen** se había llenado.

Viva!, nos metieron en habitaciones compartidas, con tios raros (uno tenía un Pentium... otro nos proihibió tocar sus plantas de Marihuana que cultivaba en el balcón)

Ahí nos juntamos **Daniel Zorita**, **David Madurga** Dios le, **Miguel Angel Perez Guerrero**, **J.A. Lerma**, y nosotros: **El burro delante**, **Konami Man**, **Mato #34**, **Ramoni**, **Marcelista** y **Lanchernovil**. Estos dos últimos son nuevos en esto de venirse a las Rus, algunos les conocereis por los apodos **Marcelino Luna** y **Jose Antonio Lancherro** respectivamenente.

La Ru era al día siguiente, así que nos fuimos con nuestras acreditaciones en mano («*Asiyamome*») al **salón del Comic**.

Truco para la sección de idems: Si entras en el salón con acreditación, te la quitas allí, sales y se la das al amigo, entoces éste pasa sin pagar (y sin hacer cola, que es peor), y funciona en todos los Hombres, Hombres 2/2+ y Hombres Turbo - R.

Luego volvimos a la Fumen y **ALLI ESTABA ÉL**, *alma fiera e insolente, irreligioso y valiente, el hagome de los cargomes, caballeresca postura, agilidad y hermosura, nuestro Ídolo* **R.R.**, quién dirigió un saludo con su dedo índice reposando en su frente para luego dejarlo caer hasta acabar señalando a uno de nosotros, a uno... ...al Elegido.

Y con la *Alica* en la *Trapa* nos dirigimos al «**Chino de la Muerte**». Pues na, a cenarnos un menu para 11 payos (eramos 9!, sigual!). Le preguntamos a una de las chinas el significado de «*Alikatrapa*», la pobre había recibido 34 puñetazos en los ojos anteriormente, y no lo recordaba, así que como venganza nos hicimos fotos con ella (hay que joderse). Hay que decir también que es el mejor chino de todas las muertes.

¡La Ruñón!

Listos...

¿Ya?, ¿tan pronto?. La reunión tenía que empezar a las y empezó a eso de las (lo siento pero no me). Como siempre los miembros de los clubs fueron montando sus stands, y todo lo que presentarían/ venderían. Me fijé que esta ha sido la primera ru en la que no ha aparecido MSX sin disco duro o Zip. Es un punto curioso y no deja de ser significativo.

Como se lleva haciendo una vez montados los stands o mejor dicho, con el grito de guerra de **Ramón Ribas**, todos salen fuera, o sólo la mitad, y entran tres que no conoce nadie, y se quedan 2 de cada club pagando los otros 3 que se han ido porque no pueden salir ya que R.R. no quiere más de 2 cuando otros 3 de cada club tienen que reprensentar a todos, y un lio.

¡Ya!

Con la mano encuñada nos plantamos en la puerta principal (sólo hay una...), y vemos como nueve stands siguen instalándose y su personal corriendo de un sitio a otro, pero no hay que preocuparse, cada Alica con su Trapa.

Lehenak

Siguiendo un orden Ado nos encontramos con los chicos de **Lehenak**, estos pusieron a la venta el número 7 de su fanzine acompañado de un suplemento en disco, que os fue comentado en nuestro pasado SD#9. También tenían en venta una serie de posters en color tamaño DIN A3 a base de carátulas de juegos.

Disponian de Turbo-R's en los que fueron poniendo de todo un poco, hasta un juego que estoy viendo por primera vez en las fotos que sacamos, que no se de donde salió, de ellos?

Si a alguien le interesa el video de la reunión que les ataque, creo que les vi paseandose con una camara...salgo yo? salgo?

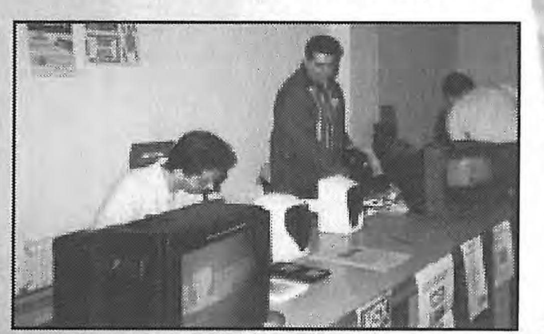
Al final de la Ru nos quedamos con vuestro macro anuncio del Lehenak 7, es una obra de arte.



MSX Boixos Club

Viene a ser «*El hombre que murió excabando II (la venganza)*», pero de bon rollu!!.

En su estand vendían el **Petiso Game**, y mostraron la demo del **I.D. Pato**. Una cosa: pusieron cientos de digitalizaciones en formato *MIF*, las mejores: **Brain Dead**.



J.M. Alonso & Daniel Zorita



No es que juntos formen un nuevo grupo, pero compartieron el stand, y además representaron a **MSX Spirit** y **Hnostar**.

Daniel mostró y puso a la venta **Pentaro Odyssey** y **Vader**.

J.María se pasó la reunión digitalizando con un aparatito PCro a todo el que pasaba por ahí. Consistía en una pseudo cámara de fotos digital, que se conectaba directamente al PC. Muy bonito, pero tengo entendido que los resultados no eran muy buenos. Se echó de menos su *GFX 9000*, snif pero si es nif.

Por parte de **Hnostar** se puso a la venta sus dos últimos números, y unos sobrecitos de pegatinas «MSX» «MSX TURBO-R» a muy buén precio.

MSX Spirit vendía su último número junto con su suplemento a menos de la mitad de precio.

Santiago Herrera se llevó un lote de los chips que utiliza el Moon Sound para la S-Ram.

Por esa zona se colocó un modem y la gente pudo pasearse por una BBS (*luznet*?...) y a mitad de reunión se dió un forum en el que se habló de un nuevo inferfaz desarrollado por **AAM & ACC** (curioso nombre...), que permite la conexión de un modem interno de PC a nuestro MSX sin necesidad de tarjeta *RS 232-C*, con muchas otras ventajas. En este mismo stand se pudo encargar el interfaz y probar el prototipo que traían.

Leonardo Padial

Ah! presentó un interfaz (acabado?), con el que se podía utilizar un teclado de PC en los MSX. La

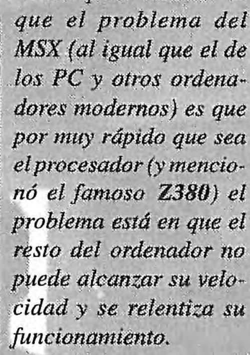
verdad, que quereis que os diga, no deja de ser curioso y, si insistís, significativo, pero de ahí no pasa. Claro, que está pensado para MSX que tengan el teclado más destrozado que mi cabeza, pero creo que pierde todo el duende. Decidido, lo dejo en significativo, creo que tiene menos futuro que el conversor del Antonio. Bueno, todos sabemos que el tio se lo ha tenido que currar, y le será de gran ayuda a más de uno. Y mira, con una capa de pintura negra al teclado ya parecerá otra cosa. Todos estos argumentos en contra, van seguidos de otros a favor porque tengo aquí una foto de Padial que ha salido con una cara de pena, que es que me duele decir que a mí no me va el teclado de PC. Qué sí!! qué está muy bien el invento!!!

Y se dió un segundo forum, Leonardo Padial explicó como funcionaba su nuevo expasor de slots de 32 Bits. Ramoni, tu que te corres tanto con la explicacion que hizo él... cuentanosló anda...:

- emmm... Lo que Leonardo explico, además de las características de este expansor, que consta con slots de 16, 24 y 32 bits, fue la posibilidad de hacer ***'targetas a medida'****, todas ellas basadas en su*



expansor. Es decir, que si a alguien le interesa lo de Internet y necesita hard-ware de comunicaciones, descom-presión de imágenes y demás, pues se lo pide a él y le monta una tar-geta a medida (claro está que deberían hacerse un mínimo de pedidos).



Básicamente lo que Leonardo quiso resaltar es que el problema del MSX (al igual que el de los PC y otros ordenadores modernos) es que por muy rápido que sea el procesador (y mencionó el famoso ***Z380****) el problema está en que el resto del ordenador no puede alcanzar su velocidad y se relentiza su funcionamiento.*

La solución que Leonardo propuso fue la de las targetas a medida, con las que se puede liberar a la CPU de ciertos trabajos 'sucios', como la compresión/descompresión y demás.

Ale, pa que se note que cuando yo voy a un forum me entero de lo que se explica!

MSX MEN

Primero quiero dar las gracias a Ramón Ribas, ya que sin él (mejor dicho, sin su nombre MSX MEN) nunca hubiera descubierto que al Ted, al escribirle «MSX» muy rápido y manteniendo Shift pulsado, te hace un scroll.

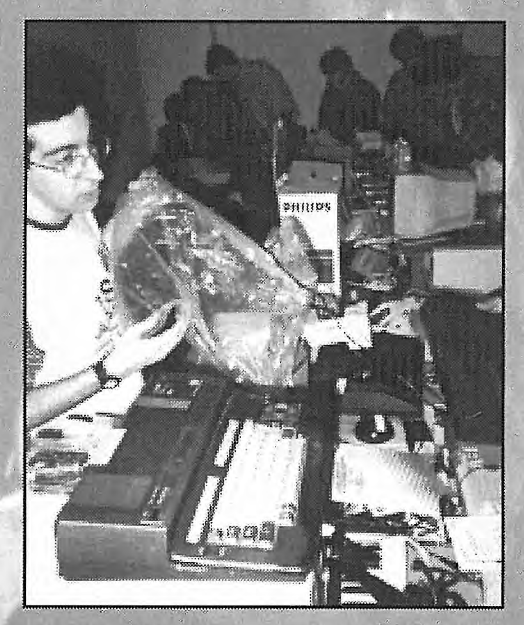
Gracias



Como ya sabeis Ramón se encarga de traer a España el software de **Compjoetania**, y en su stand se

pudo comprar su último lanzamiento, pero el primero del ahora *-The next Generation-*: **CALCULUS**, y los ya conocidos **Pixess** (Han durado más que el conversor!!), **Cyber Sound**, **Jungle Symphony**, etc...

También contaba con el **METAL GEAR II** en castellano traducido por Manuel Pazos y Ramón. Y mucho más material: Guide book's... Ramón, no te vi muy histérico, ¿que te pasa?, Me has fallado...



El stand de segunda mano

Sin duda alguna, algo realmente grande ocurrió, en este stand, algo que todos conoceis, que abre nuevos caminos al MSX, perspectivas de ensueño, ¡la verdad amarga!:

Néstor vendió su conversor!!!



La maldición ha caido sobre Teo López del Castillo, observad en la foto como él mismo paga para que le caven su propia tumba. Y observad la cara de satisfacción de Néstor, que recoge el dinero marcando el signo de la victoria. Y que me decís de la gente que los rodea, la sociedad desde este momento da la espalda a tal figura.

Tristemente Teo pudo haber adquirido otras cosas allí: **cartuchos, revistas** MSX Club, **Monitores, MSX, MSX 2ses, Monsounses, disqueteras, Joysticks, interface ATA IDE**, tantas, tantas cosas... hasta una caja con casi 200 discos de un exusuario!

Esperamos encontrarte rehabilitado en la próxima reunión, y cuando encuentres a Néstor no le hagas nada por favor, si le ocurre algo nunca podríamos volver a despistarle para luego coger su *twingo* e irnos a harcer trompos por ahí..

Club Mesxes

Estos **desgraciados** presentaron dos eslides chous, uno de Manga y otro de Japonesas. Estaban en formato Mif-Screen 7 entrelazado, y molaban un güasón. Intentamos venter un eslide Chou vacio a Paco Santos, pero el muy listo se dió cuenta, gracias a que se enteró en el momento en que huiamos en barco, no recibiremos su patada en los dientes hasta la Ru XII.



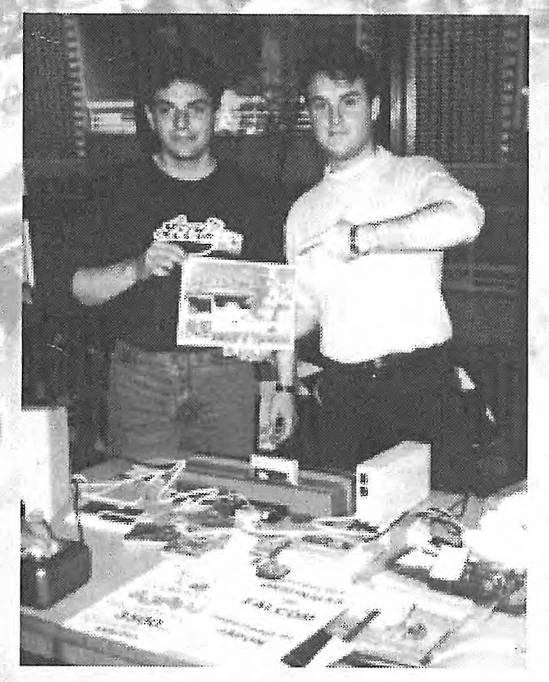
Y vendimos todos los **SD #9**s (todo un lujo). También había copias de CD's Mesxeros, que no se vendieron principalmente porque no me acordé de sacarlas de la maleta, que triste ¿no?. Reconocemos que fuimos un poco flojos de material, pero conseguir ir en esas fechas ya fue todo un logro para nosotros, sobre todo para mí (*sí Maaato, que tenía 8 exámenes la semana siguiente a la Ruuu*).

Analogy

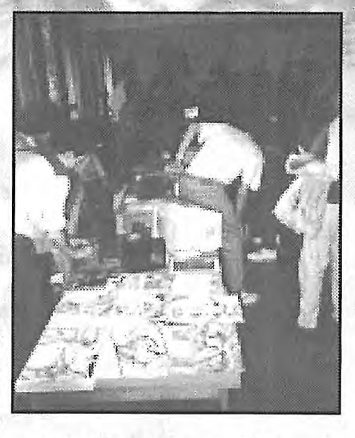
El grupo formado por Manuel Pazos y Elvis Gallegos, fue de los más visitados. Personalmente pienso que éste fue el stand que contó con el material más molongui de la reunión. Principalmente destacaba su ya «finalizado» **Sonyc**, que no se pudo vender por carecer de músicas, y no Néstor, tu no harás las músicas del Sonyc... Pero siempre se podía pagar por adelantado o encargarlo.

No menos interesante era todo lo que había traido de Japón, **alfombrillas de Ys y Dragon Slayer**, el **Moon Light Saga**, **catálogos de Takeru Press** y un juego un tanto extraño de **18** discos para Turbo-R,...hasta **un llavero de Ys**.

En todo momento se pudo jugar al Sonyc, Moon Light Saga o presenciar las intros de infinitas películas manga vía **Mega SCSI.**



FKD



Otro de los stands más visitados. Lamentablemente no apareció un nuevo número de su fanzine FKD, por lo mismo que nosotros, se necesita mucho tiempo y precisamente no eran fechas propicias (*Néstor, si quieres ya te diré la palabra al oído cuando vengas, que se que te pondrá cachondo*). Pero no hubiera sido lo único bueno en el stand.

David Fernandez presentó el juego **Rolling Thunder**, de gran contenido adictivo, Teo López (en paz descanse) la **traducción al castillero de Princess Maker**, y de postre otra nueva cinta de musicas **midi-FKD**.

En su mismo stand había un ordenador de esos que se cuelgan, lo utilizaban para hacer copias de CD's.

KAI Magazine

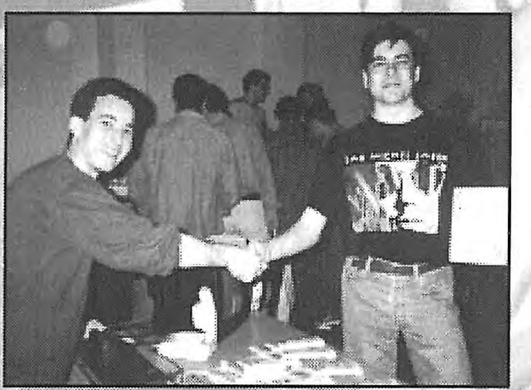
Nos encontramos con el último stand, el de Kenneth, quién vendió la versión optimizada en español de **No Name**, que incluye el final bueno, cuenta con más trucos (ver el final diretamente...), soporta Z80-R800, Dos 2, y se ha arreglado el fallo del Joystick. También se puede conseguir la versión en Inglés, o incluso en Japonés y puso a la venta parte de su colección de dibujos a todo color, un poco pornográficos, todo hay que decirlo.



YASTATOA?

Tampoco es que acabe aquí todo, como siempre se dieron los concursos de gráficos y sonido.

Io me hice con el primer premio de gráficos, y **David Fernández** con el segundo (toontooo).





La música del **KPI Ball** (Pang) ganó el primer premio y **Néstóràcéntós** el segundo con la del Nemesis 2.

Se hicieron sorteos mil, que parecían estar organizados por el Club Mesxes, ya que Mr. R.R. nos nombraba como obsequiadores junto a cada premio (??).

La maldición del conversor hizo que al ocupar la silla de Teo con mi disco duro (dispuesto a desvalijar el de Jaume Martí) se jodiera la partición A, acabando las últimas horas de la reunión junto a Jaume intentando hacerle un exorcismo al HD.



Las últimas noticias apuntan a que R.R. ya no se va a hacer más cargo de los encuentros, o por lo menos no tanto. Esto no quiere decir que se dejen de hacer, solo que el buscar local y todos los problemas van a tener que repartirse entre los otros miembros de la AAM.

Vamos, que vayais a por un rotulador **rojo** y tachad a Ramón de la lista de **Usuarios Autenticos**.



En todo momento los usuarios de MSX pudieron hacerse cargo en el water de la Ru (de la XI)

SOLID SNAKE

Este truco funciona solo con la version .ROM del juego. Para ello teneis que seleccionar la pagina *#C* en *#6000-#7FFF* y poner en *#76E9*: **CD 98 41 CD 02 B8**

Si ejecutais ahora el juego vereis que al pulsar una tecla determinada teneis la siguientes opciones:

- **R**: Te dan todas las rations.
- **X**: Todas las tarjetas.
- **Z**: Todas las armas y objetos.
- **^**: Ver el final del juego.
- **P**: Muestra las coordenadas.
- **STOP** Activa nuevas opciones:
  - **Arriba / Abajo**: Scroll arriba / abajo.
  - **0 1 2 3**: Visualiza las paginas de VRAM.
  - **TAB**: Amplia los sprites.
  - **DEL**: Se mueve los sprites ampliado.
  - **Con el teclado numerico** puedes moverte por el mapeado, pantalla a pantalla sin problemas.

Cargador SOLID SNAKE

```
10 'NO SE CUELGA AL BUCEAR
20 'MANUEL PAZOS
30 '
40 SCREEN0:WIDTH80
50 PRINT TAB(28) 'PATCH PARA EL SOLID SNAKE'
60 PRINT TAB(28) '————————————'
70 LOCATE 19,6:PRINT 'INTRODUCE EL DISCO Y PULSA UNA TECLA'
80 A$=INPUT$(1)
90 POKE &HF351,0: POKE &HF352,&HC0
100 A$=DSKI$(0,65): POKE&HC14D,0: DSKO$ 0,65
```



Manuel Pazos

Cargador MOON LIGHT SAGA

```
10 ' VIDA INFINITA
20 ' MANUEL PAZOS
30 '
40 SCREEN 0:WIDTH 80
50 PRINT TAB (28) 'CARGADOR MOON LIGHT SAGA'
60 PRINT TAB (28) '————————————'
70 LOCATE 19,6: PRINT 'INTRODUCE EL SYSTEM DISK Y PULSA UNA TECLA'
80 A$=INPUT$(1)
90 POKE &HF351,0: POKE&HF352,&HC0
100 A$=DSKI$(0,147): M=&HC150: POKE M,0: POKE M+1,&H18: DSKO$ 0,147
110 A$=DSKI$(0,172): M=&HC0A4: POKE M,0: POKE M+1,0: POKE M+2,0: DSKO$ 0,172
```

MOON LIGHT SAGA

Otro truqui para el Moon Light Saga es, cuando te enfrentas a una especie de octohedro en la cueva, si te pones detras de la columna que hay, y le atacas con el «spirit» o «support», acabaras con el sin problemas.

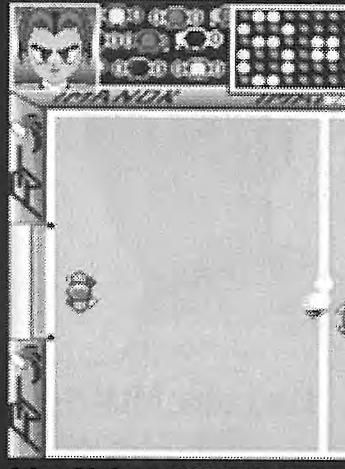


Os cuento lo que ocurrió en acontecerme llegando a, cuando estaba yo dándome una campo traviesa en la XI ru baruselonesca: estando más omenos cerca del stand de FKD salió un hombre muy feeeeo muy feo, que me dijo no se qué (por que yo no le hacía puto caso de feo que era) de comprarle un algo que había hecho él. Yo pasaba dél, pero como quiera quel tío además de feo era pesado, no tuve más remedio que seguirle la corriente cuando empezó a llorar arrodillado delante mío y



abrazándome las piernas, suplicándome que le comprase el algo, de modo que procedí. El tío en cuestión era un tal David Fernández; el algo, su primer juego: Rolling Thunder; y el párrafo este pura secta.

Pues sí, este es el primer juego que saca IMANOK (que es el nombre «comercial»), y la verdad es que, como él mismo reconoce, no es un juego que tenga FX-Mega Scroll'es, ni Super VDP Power, pero que cumple aceptablemente, sobre todo teniendo en cuenta que yo al menos no había oído hablar de él.



El juego suna especie de fútbol-frontenis o algo así, ya que sobre un campo dividido en dos mitades y con una portería cada uno, hay dos muñegotes, cada uno con su propia mitad y sin poder salir de ella, cuyo único objetivo es HUMILLAR al contrario, ya sea marcándole goles o tirando la pelota al aire y que caiga nel suelo del campo contrario: el primero que llega a nueve *.* gana, y el otro a hacerse cargo. Pueden jugar dos jugadores a la vez o contra la computadora, y también existe la posibilidad de hacer un torneo, pudiendo jugar en éste ocho jugadores. Para esto se puede elegir entre ocho personajes diferentes (aunque creo que las características no cambian de uno a otro).

Aunque esté hecho en Turbo Basic, esto no se

nota a la hora de jugar, sólo en la frecuencia con que lee del disco y cuando se juega contra la computadora. En un LEEME.TXT del disco se explica que esto es debido a que no pudo se dejar más memoria para el ordenador, y creo recordar haber oído en la ru como uno le decía a otro que le había dado la impresión de que el mismo IMANOK había reconocido que la rutina de «pensamiento» era mu simple y mu bastota. La verdad es que más parece eso que lo de la memoria, y cuando le has cogido el truco (que se lo coges) ya le ganas todas las veces que quieras. Al menos decir que (creo que) en las diferentes fases del torneo el saque del ordenador es diferente, con lo que cambia algo.



La cuestión es que lo suyo es jugar dos pla-yeros. Entonces la cosa ya es mucho más divertida, aunque creo que todavía lo habría podido ser más debido a que hay algo de aleatorio, y es que aunque las trayectorias y los rebotes están bien hechos, después de rebotar un par de veces con las paredes y como puede que los muñegotes vayan demasiado lentos en comparación con la pelota, ésta acaba yendo por donde nadia pensaba que iría, con lo que más de #34 veces la cosa acabará en auto gol. De todas formas el pique y la secta existen, y de hecho jugando con el ratón (a falta de joystick) fui capaz de ganar al Ramoni en la final de un torneo...¡JUA! ¡JUA! ¡JUA! ¡J... ¡gronf!.... Gamoni no tiede nitguda grzia: dsakame edl moditor de tha boca.

También que sale esto: al jugar dos playeaderos uno juega con el teclado y el otro con lloistic, y se podría haber hecho pa que los dos jugasen con el teclado (¿si?), ya que puede ser un incordio tener que ir a buscar un joystick.

Los gráficos acompañan y ambientan muy bien, y en general dejan bastante alto el nivel de los detalles (en la pantalla de selección de jugadores, en el final, al marcar gol...), aunque se echa de menos un poco más de exaltación al acabar un partido. Lo mismo se puede decir de las músicas, aunque casi todas las que hay las haya cogido «prestadas» (como suele pasar en muchos otros programas, así que no le quita mérito).

Acabáramos daquí: no es una pasada, es sencillito y por eso enseguida te lo acabas o se te pasa el gusanillo, pero el juego está suficientemente bien terminado en todos

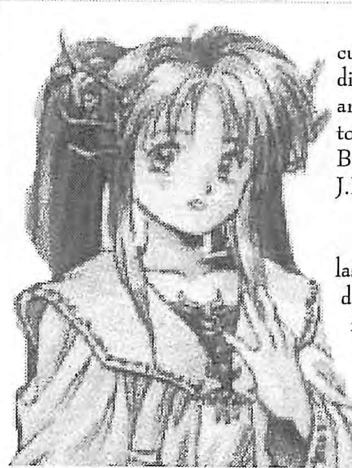


los detalles como para dejar una buena impresión (menos cuando jugamos contra el ordenador): gráficos, música... y siempre te queda la opción de picarte con alguien, aunque el resultado final puede que no sea muy justo. Además sólo cuesta (o costaba) 500 pelas, con lo que al final le daré un recomendable, aunque sólo sea pa ver un juego bien acabado. De todas formas esto no quita que el tío ese fuera muy feo (aunque al SaveR le gustaba).

Hasta incluso!

MATO#34

CDrisimos '97



Veamos, que cosa creeis que se puede recibir de una japonesa cuando se le regala un CD de Alejandro Sanz... ¿una patada en los dientes? No, por lo menos a los mios no creo que llegara, ¿un Doomo arigatoo? muy visto, ¿que me entregue su cuerpo? mmm, haría falta todos los CD's de ese gay, ¿el conversor de Néstor? NOOO!!! Bueno, ya que no hacertais os lo dire yo: Según que Dragon Slayer J.D.K. Special (*yiej yiej yiej*)

Este CD como ya sabeis cuenta con dos idems. Uno incluye las ya conocidas BGM's del juego, exageradamente parecidas a las del P.C. DRAGON SLAYER VI aún contando con otros instrumentos. Pero es el segundo disco el que aporta la novedad. Se trata de 8 temas a cual más cañero, del grupo J.D.K. Band y en arrange version.

De estas hay tres que están cantadas, ¿y para que tengo yo las letras en castellano? Exacto, para rellenar:

ACTION パーフェクト・サウンド

Ah, en el asfalto caliente del sol
Se refleja su luz
Recuerdo el dia
Y una normal y pequeña ciudad
me parecerá muy hermosa
Ponte dinero en el bolsillo vámonos, ¿vale?

Ah, estoy en el viento
Mi cuerpo esta en la luz del sol

Me dormiré en ella
La oscuridad y el horizonte serán hermosos
Con una mañana gloriosa
El dia estará satisfecho

Everybody wants
Peace of action
Every body needs
Satisfaction

FLYING HIGH AGAIN

La calle continua
Nunca me he parado
Estaba soñando que un dia
podria recuperar a todos
Por mucho tiempo sin fin
nunca he mirado hacia atrás
Sigo andando hasta el fin del mundo
Hasta que lo pueda alcanzar
Entre la fuerte lluvia escondo mi lagrima
La noche parará

Cuando dormia soñaba que estaba en
aquel mundo
Seguiré andando hasta que pueda verlo

Save me angel!
Fly hig again
Save me angel

Help me angel!
I'm flying high up
Help me angel

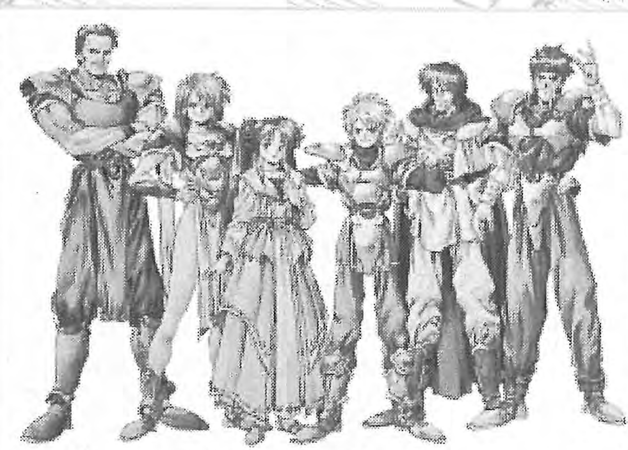
MIDNIGHT MOVER

En el rascacielos
la pesadilla se refleja
Continua el cielo nublado
Entre la indecisión
se para el tiempo
Todos empiezan la guerra

Con mi latido
el silencio se rasga
La sombra esta viniendo
El tiempo se moverá
Entre la indecisión
se para el tiempo
Todos nacen en la guerra

I'm midnight mover!
Can't stop the fight
I'm midnight mover

I'm gonna break his spell
I'm gonna break down the wall



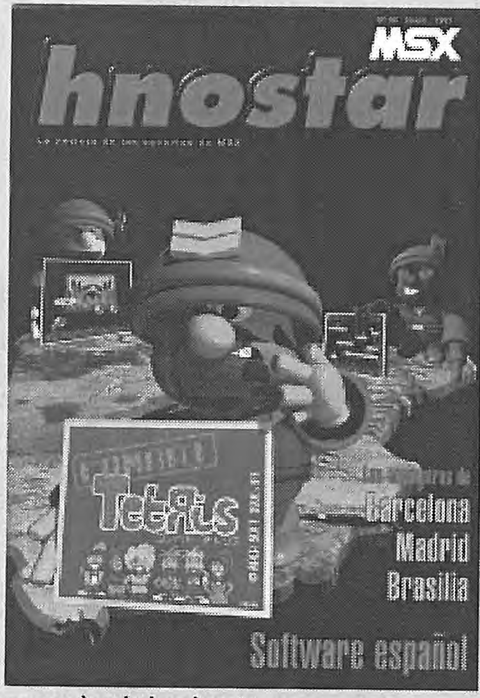
En el CD encontramos un dato que seguro sera curioso para unos y significativo para otros, y es el nombre de los componentes de J.D.K. Band. El grupo lo forman cuatro chinitos, pero en este CD el cuarto (suponemos que la chica) no ha participado. De todas maformaneras aquí teneis sus nombres: Tomohiko Kishimoto, Junichiro Matsukawa y Masanori Kusakabe. Así, cuando viajeis a Japón ya sabreis ante quien arrodillarse.

Lo de siempre, infinitas gracias a Ayumi Takeuchi por traducir las letras, y esta vez infinitas desgracias a Chiharu Tatsumi por verlo todo tan negro a la hora de traducirlas ella.

SaveR

MAGAZINES

HNOSTAR 38.



Esteeee....con vinagre. Que no sé pa que comento esto aquí y ahora si el siguiente número va a salir (ha salido) el 1 de abril, pero como si en cambio pues hasta incluso. Este numeramen es el de enero del 97, y viene un poco más ligerito de páginas que el anterior, aunque 50 páginas en este formato son bastante mega.

Depués de la habitual sección de noticias (dominada sobre todo por comentarios de las publicaiones rivales) nos encontramos con una especie de «Guía del usuario (auténtico) de MSX en Brasil», ya que hay un puñao de cosas de Brasil, empezando con un articulillo (lo digo por que es corto) de Manuel Pazos sobre el MegaRAM (un cartucheiro brasileiro), seguido del I Encuentro de usuarios de MSX en Brasilia con otro puñao más si cabe de fotos (algunas un poco turísticas), carta-mensaje de Cobra Software, y termina el «Especial Samba» con Viva Campus, acerca de lo que un tío se montó en su uni con su MSX. En total 9 páginas de Capirinha do Brasil.

Volvemos a casa, y lo hacemos con un icsofacto sobre la X Ru de Baruselona, que aunque sólo ocupe 3 páginas tiene un mega de texto (lo mejor de todo es comparar la foto del Club Mesxes con las de los demás grupos: urge asesor de imagen). Un algo interesante sobre el interface IDE, aunque a mi se me ha hecho un poco corto, y el comentario sobre la Ru de Madrid, con un mega más de texto (por cierto,

I.C.M. Magazine #24.



Fanzinesco italianesco, más bien algo escuálido después del Hnostar. Este es el número de enero-febrero, así que igual que antes ya estará al caer el próximo (¡campotraviesa!). Lo que más se hace cargo de la portada es la frase questá por abajo: «Magazine riservato agli utenti MSX». Acabáramos.

Lo primero que encontramos es la editoriale, donde nos dicen que como es su qunto aniversario han decidido celebrarlo poniendo la portada en color (tampoco es como pa fotocopiársela, ¡mamón!). Icso facto después un artículo llamado «Multimedia MSX» (URO!), que en realidad trata de como hacerse cargo con una torre desas de PC pal MSX (mejor que no lo haya explicado Hnéstor); comostá en italianesco no me lo he leído mucho, pero es más o menos larguillo y completo «técnicamente», y si alguien está pensando dejar de ser un usuario auténtico 100x100 puede serle útil. Complementando a esto vienen dos páginas con más de lo mismo pero menos, a cargo (se han hecho) de Miri Software, y ya que están estos muchachotes te sugieren la posibilidad de «hacerte» tú mismo un MSX2 con tres páginas de propaganda/información. ¡Ah!, por cierto, entre y entre hay dos páginas contando nosequé de un programa que se llama Scroling Machine v.1.0 con poca cosa, pero tampoco le he hecho mucho caso por que parece ques pacerse escroles (?), y desto yo yastoy más que sobrao (ejem...).

Después desto nos encontramos con un comentario mismo él del Battle Bomber, más que comentario te cuentan nosequé de su presentación; una paginita más acerca del expansor de 8 slots del Gilvad, y otra más de noticias cortas.

Después desto 5 páginas con mapa/comentario del XAK 2, pero DynamicoPublisheramente maquetado, de forma que si los mapas que hay sí pueden ser útiles, el texto parece una sopa de letras (es peor). Pacabar, el comentario de la página dinternet del Club Mesxes, información acerca de clubs MSX (nesta ocasión de FKD), una página con más propaganda de Miri Soft (me temo de que algún club nacional se va a empachar de tanto Miri), y una lista con el hard y soft que distribuyen los del fanzine.

La verdad es que otros números de I.C.M. que había visto me han parecido más completos que este, no sé, no me ha llegado. Y aunque tenga la portada en color tampoco es gran cosa como he dicho antes. ¡Buá!, como a nosotros nos sale gratis total... (¡¡se me olvidaba!!: nel comentario de nuestra página WEB no faltan las justas e inacabables alabanzas y elogios tal que bla, bla, bla...)

en una foto he visto por primera vez a una usuaria españolesca de MSX: Verónica Velasco, de Lehenak), nos llevan a la parte más variada de la revista.

Aquí nos encontramos con un artículo-guía del último soft españolesco con bastantes fotos, otro del MSX en Yemen(?), y la sección «Hazlo tú mismo» que aunque por el nombre parece que tiene ser de hard, en realidad son todo trucos (sin truco guay). Después viene una nueva y divertida sección: «¨Qué me dices!», dedicada al cotilleo del MSX; no es secta, pero contad con nuestro apoyo. En Software nos encontramos con un mega de juegos (¿de donde los habrán sacado?): Batlle Bomber, Eternal Striker, Action Game Set, No Name, Life Plunder (con un buen aspecto, pero a ver si redefinimos esos caracteres)... y me dejo la mitad para futuras aplicaciones. Artículos sobre los MSX1 (¨fotos!), sobre Internet, y Opinión, donde Javier Dorado de vez en cuando deja sitio para alguien más (eh payo, qués secta). La cosa acaba con noticias del club y anuncios varios.

Como todos los Hnostar: mucha cosa, buena maquetación, y entretenimiento (auqnue evidentemente todo tiene un precio) (por cierto, que a ver si distinguimos entre Club Mesxes y SD Mesxes). Se me olvidaba: con este número venía un calendario de bolsillo International SD #6 (o SD #6 réplica). Aanyos!

POWER MSX #16/#17.

Otro ejemplar de la publicación gabacha, que en esta ocasión se presenta como dos números en uno, con un número apreciable de páginas (50) al menos a la primera cogida, y con dos discos. Aunque la portada sea en color y esté bien, la verdad es que no mola mucho ver que en la parte datrás de la hoja no hay nada, y han dejado la página en blanco. Pero vayamos al grano.

Después del sumario y editorial nos encontramos con una página de MSX &Multimedia, acerca de lo que se le puede poner a un MSX: no parece que haya gran cosa. Sigue la típica Boutique MSX y productos de MSX y PC, como siempre). ¨Por fin las primeras fotos! (y serán las únicas aparte de las de los juegos) y viene a cuento de la ru cartagenera del 96; algo: como hay fotos no os vamos a poner texto, que si no sería un mega... Les magazines nos trae el contenido y un poco de comentario de varios fanzines mesxesiáticos.

Lo que viene después son seis páginas con mapas y comentario del GARIVO. Más para no aceptar: todo esto está hecho con Dynamic Publisher, y no es que le tenga manía, pero si en el I.C.M. lo PMARCjeaban, aquí se desperdicia un punyao de sitio, en serio, hay que ver lo de los mapas (que además tampoco son gran cosa).

Más: DAZIBOA, quentoavía no sé lo que es: ¿secta gabacha?, ¿rayas de lapiz?... creo que no por que habla algo del IDE y que sé yo... No parece super-imprescindible. Icso facto después un comentario/como epoquear del Knightmare; también está hecho con el D.P., pero aquí al menos queda bien.

Sigue «Les tests de soft», con comentarios de programas varios (entre ellos el WIOS, ¿ya ha salido?, ¿suna promo?, ¿ans?); «¿no venían fotos de regalo?» ¿qué ice...? ni que fuesel Foto Prits. Una sección llamada «Trucs et astuces», pero en realidad se podría llamar «Truc et...», por que sólo hay un truqui, y aluego direcciones dinterés MSX.

El plato fuerte: ¨16! páginas llenas de cosas del Multi Mente: instrucciones?, teclas, lo que esto, lo cualo lo otro... creo ques lo mejor de todo el fanzine, y que además puede servirle a alguien. Pacabar los contenidos de los dos discos, y una sección que se llama «les news», y que ahora aparece plagada de juegos (por cierto: está el NO NAME, y creo que relacionan las palabras «graphiques» y «mediocre» (¿¨!?)), aparte de fanzines, y más

XSW-MAGAZINE #14.

Este es el número de marzo/abril, y lleva un glorioso dibujo de portada, sí señor... Veamos:

Redactioneel, diskmagazines, virtual MSX 1.0a (emuladero MSX pa Uindous... blergh), chiste malo de interface, un artículo sobre jardisduro larguillo y con fotos y esquemas. Icso facto comentario y mapa del PA 3, con mucha cosa. Comentarios largos sobre MCCM 87, SD MESXES #9, y MCD Magazine 28/29, con mucha cosa y no sólo «trae esto y lo otro, y cuesta 500.000 $». Un algo de Tilburg contando como debiera de ser, con listado de «standhouders» y todo, seguido dun artículo interesante (supongo)del MSX DOS 1/2, y noticias del hard nuevo de Sunrise. Como último artículo un clásico: «De floppy disk drive (5)», con programa incluido pa leer sectores, y acaba con un mapa de Tilburg, e información varia de los payos que hacen el esto.

Como todos los XSW: está en holandesco. Aparte desto como siempre otra vez: todos los artículos vienen uno detrás del otro casi sin distinguirse (ver párrafo anterior), pero esto no es más que una anécdot. Al menos no hay muchas rayas de lápiz, está bien acabado y maquetado, aunque podrían haber más fotos, artículos interesantes (creo), completo... Bien, correcto. No sé si en los otros números ya había, pero en este hay entre artículo y idem chistes malos, estilo un teclado de la *KGB no tiene tecla de escape*, y cosas así: ¿será secta holandesca?, por que no olvides questá en holandés (*con KONAMI MAN no lo olvidarías*).

cosas, entre ellas noticias. Página en blanco y un folio cartel de la ru de Tilburg de abril.

En cuanto a los discos: no me los he mirado, por que como en casi todos los de POWER MSX viene todo comprimido (disco A) o son todo músicas (disco B), En el disco A al menos vienen varias aplicaciones: Multi Mente, creador de disco imagen en HDD, emuladero, cosas dinternet... Me dijol capitán: «Mira esto de internet, que hay imágenes de tías guais»... no os lo cuento, pero lo que suelo dejar en la taza del water tiene más arte.



Conclusión: ¿se nota mucho que los POWER no me hacen época? La verdad es que no puedo decir mucha cosa a favor de este número, quizá el artículo/ instrucciones del Multi Mente. Aparte de esto: pocas fotos, maquetación así así (protocolo obliga...), poco contenido, no sé, no sé... Por que creo recordar que la presentación antes estaba bien, pero esta vez predomina la campotraviesa a todos tiempos, y hasta me dijo el Ramoni que había llegao sin grapa (lo que se dice un montón de folios). Eso sí, lo de los discos parece que ha mejorado, por que al menos ahora hay utilidades que parecen útiles y tal.

Parece que soy demasiado crítico, y no es que esté muy mal, sólo que podría haber quedado mucho mejor.





¡¡No, no!! ¡¡Esperad!! ¡Que me acaba de fonofonear el Puto Ramoni y me ha dicho no sé qué de la samba!

MSX FORCE #1

¡Cielos!, el Puto Ramoni viene esta mañana a mi clasenbodris, y tras abordarme salvajemente y sin compasión cuando estaba rodeado de las cuatro o cinco tías buenas de siempre (yo era el que estaba rodeado, ya le gustaría al Ramoni...) mencomienda una nueva tarea para el SD #10, mientras él se va a la playa todo el día a ligar bronce sin preocuparse de nada. Pos veamos.

N. del C: Rosales... baje vd. a la tierra, ande...

Enresulta que me ha traído un fanzine *do Brasil* que acaba de salir, llamado **Msx Force** (no confundir con *ROYAL Msx Force*) y editado/ sacado por el **Clube Inovaçao**. Son 40 páginas DIN A4 en papel fanzinne de toda la vida (estilo *FKD*, **Club Mesxes**...). Veamos que hay por dentro... letras... (*¡¡No!! ¡con el ascensor no! ¡qué no tengo ascensor en mi casa!*).

Estee... que no mola moito encontrarse con la página detrás de la portada sin nada, como el **Power #16/ #17** de arriba, pero sigamos... Nos encontramos con el staff y una editorial, que por suerte no tiene nada que ver con las que hacía el Capitán en los primeros **SD**'s (esas del tipo *«comprad algo, enviad cosas, que si no vamos a cerrar, ¿puedo ser amigo vuestro?...»*, que por cierto, ha renacido ligeramente en el SD #9), aparte de la frase final *«Gira la página y que tengas una buena lectura...»*. Tras el índice, que ocupa una página enterita y por eso se lee todo con claridad, nos viene cuatro páginas de *MSX NEWS*, con noticias y cuchicheos del MSX interesantes, no como en otros fanzines (gabachos sobre todo...). Futuramente nos viene un artículo del encuentro de *Brasilia 96*, sin ninguna foto de la ru pero con suficiente texto (por ciertamen, aquí sale escrito *«PCzeiros»*, que creo que tendría que ser *«PCeiros»*). Después en *JOGOS* (no juoco) nos comentan el **Sanatorium of Romance** en inglés, de *Teo López* creo, que pa mí es un poco corto; trae un par de buenas fotos. Sigue un algo del **MBF**, un programa estilo **MIF** de *Power MSX*. Cambiaré de párrafo, por que este ya es un mega.

Sigamos. Después de un artículo sobre el **WIOS** basado nel que salió nel *Hnostar*, viene otro comentario de otra ru: la *MSXRio '97*; nesta ocasión sí hay fotos (3), pero menos texto. Aluego un artículo sobre el **MsxOS**, un sistema operacionadero brasileiro e sambeiro que parece que será estilo Uindous y podrá manejar un puñyao de megas de periféricos (no fotos). ¡No puede ser! ¡Es un anuncio nuna

I.C.M. MAGAZINE #25

¡Por el amor de Dios! El puto Ramò no contento con entrejoderme con el MSX FORCE a última hora me coge cuando el fanzine ya está metido nel sobre pa enviarlo y me diu: «comenta». Peste... Icso facto modo: este numeramen es el correspondiente a marzo-abril. La portada es otra vez en color, y me ha dicho el SaveR que la han sacado del Dark Angel o algo así.

La verdad es que con la hoja/s de la portada y contraportada se ha payofonpepizado en su misma, pero bueno. Después de la clásica/ obligada editorial nos encontramos con un «artículo» de Tilburg, de sólo dos páginas y sin ninguna foto (escriben FKD-FUN...). Aluego nos encontramos con un articulillo más completo sobre un algo de un interface o de un scanner, no sé (¡qué tengo prisa!); creo que pone algo de que sólo es en blanco y negro, y de uqe es del Gouda. Una página con una letra tan pequeña como la de los algos del Néstor, donde sale muchas veces PC (creo que hablan de expansores, de IDES, ESCASISES...), debe de serlo, por que a continuación hablan desto mismo además de unampliación de RAM. En las páginas centrales del fanzine nos encontramos con cutro juegos españolescos comentados y con fotos en color (en realidad toda la página es encolor): No Name, Lilo, Sonyc, Pentaro Oddissey.

Icso facto nos viene un amigo del alma y nos cuenta las trucadas que le pega a su MSX pa que sea un mega; tiene pinta de ser una especie de Padial italianesco pero en menos. Algo del TETRIS II (¡Dios qué tarde!), y un CD del Enrique Pollas; noticias

algo de MSX! bueno sí, pero un anuncio de media página sobre un *centro de trabalho educaçao do Rio de Janeiro*, pero anuncio efectivamente. Sigue un artículo sobre *Ingenio*, un programa de estos de «*¿qué harías si tuvieras que cruzar un río de Janeiro y sólo tuvieras un algo talque bla, bla, bla...*» hecho por *Juan Fernando Molano*, cortito un pixel. Sigue algo más sobre como poner disktkras de PC a los MSX, información o carta de *MSX Brazilian Team*, y luego ya viene un punyao de páginas con un punyao de texto sobre fanzines y diskmagazines, casi todo españolesco (¿¡qué son estos ¡aleluya!'s y ¡gloria!'s!? ¡Ah!, el comentario de los **SD** #7 y #8).

Acaba la cosa con un artículo de opinión, información/ propaganda sobre un programa de videotexto que se hace un payo brasileiro, anuncios (como en los primeros **SD**'s, de «*la redacción*»), ¡otro anuncio! esta vez duna fotocopistería o similar, y una conclusión con un pixel de opinión también. En la última página información (dirección, teléfono, staff...) de **Clube Inovaçao**, y en la contraportada un dibujo japonata (imprimido). ¡Vaya un mega de comentario!

Pero como es el primer número habrá que contaros otra cosa que no sean rayas de lápiz, ¿no?. Como ya os he dicho el formato del fanzinne es DIN A4 y hay 40 páginas, lo que permite que lo que es la maquetación quede bastante bien (como me gusta a mí, al menos). Las fotos, aunque no hay muchas son bastante buenas (ya que no está hecho a base de fotocopias); supongo que en los próximos números encontraremos más abundancia (que es el #1). Aunque hay muchos artículos muchos de ellos sólo ocupan una o dos páginas, lo que hace que (al emplearse también una letra un pixel grande) algunos sean un poco cortos, pero de todas formas esto también nos pasó a nosotros (Capitán) en el **SD** #1. En cambio lo que son secciones estilo noticias, opinión, competencias, etc... están bastante bien surtidas, y, en mi opinión, con cosas interesantes. Acabáramos: uno de los mejores fanzines que he visto por ahí, además de interesante es también entretenido (¡aunque no hay secta!), y está bien acabado. Además, teniendo en cuenta que es el primer número podemos suponer que irá mejorando (aunque ya he dicho que tiene un nivel bastante alto), con lo que habrá que estar atentos (¡jodida competencia!). (¡Ah!, creo que el capitán de esto es *Luiz Eduardo*, pero no estoy seguro).

Y aprovechando que hoy estoy un icso facto sectario ahí va una perla pa los de **Inovaçao**: «*Tive a feliz oportunidade de legere vuostra publicaçao (?), e penso que é muito grande (??). Tambem decirte que o pessoal do Clube Mesxes adoram secta e tambem la samba brasileira «pi pi pi, pi pi pipí..», e que esperamos poder contar com Msx Force para muitos números. Tambem que contais com apoio de Clube Mesxes, manque tenemos muito trebalho avec les estudios (???). Agora, queremos Konga Clasic Naranja, mais quero informalos sobre lo betos que é SD MESXES (publicitá). Molto bene, é ate próximo carta/ número. Muita samba e Konga Clasic para os usuários brazileiros! Andiamo!*» («Oye que eso es italiano». *Huy es verdad, perdona Jorge*). O pa que no haya malentendidos (sería raro, ¿eh?): ***VERY WELL INOVAÇAO, LOVE YOU*** (?).

Contactamiento:
Luiz Eduardo S. Marques
R. Ametista, 76 - Coelho da Rocha
S.J. de Meriti - RJ - CEP: 25570-460
BRASIL

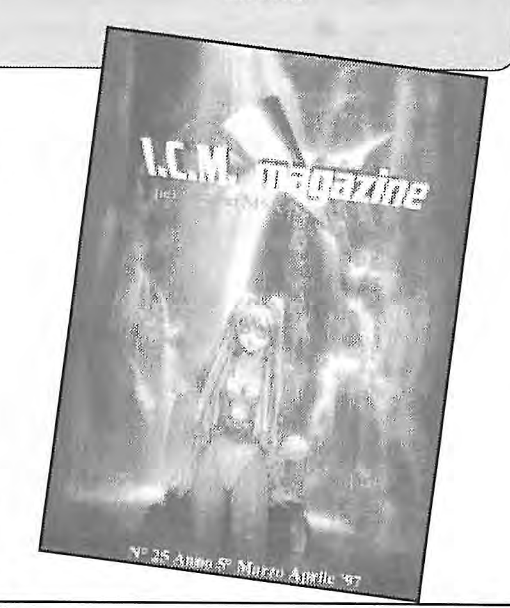
cortas y, como no, maquetación Dynamico Publisheriana pa el comentario del XAK 2 (3ª parte) con mapas, Club's Information, algo de Miri Soft., y en lúltima página propaganda de Hard&Soft.

Supongo que como comentario final vale pa este número lo mismo que pal #24, sólo que en este no hay alabanzas por ningún lado. La culpa es del Capitán, que me lo manda todo a campotraviesa.

¡Hastáhi!

MATO#34

(N. del #34: esta foto es un remiembro del Capitàn pa que no quede vacío.)



Secta MESXE

CLASSIC EDITION

EL REVUELVO DE LO GENUINO (URO!!)

Aeinnas que os va el porno duro, eins? Paice que lo que es el costilleo pseudo-quemecuentas no sus os llega a hacerse cargo en vuestra propia consecuencia. Acabáramos de que yo me había echooff a la idea de que parecía que daba la impresión de que el pagemaker os molaba más more, pero resulta keskan llegao a la redacción (uro!!) un parell d requerimientos de que me metamorfosee de nuevo nel (gran) capuyodel decimal. Mesmamente recojo vuestras súplicas y me cuantifico nel payofonpepe sin teneros ningún rencor pa los ke os habéis quejao (por ciert, el **Manuel Pazoses** es una mala persona de la coma flotante, que se dedica a atropellar a indefensas ancianas por la calle con su Turbo R). Pues ashonas, peliyos a la mar.



Mato#34 permaneció fiel a la práctica durante todo el viaje

▲ Realmente fuimos al chino namás que pa conseguir un afoto como ésta

¿Quésloqueós? Icso facto del mega de estand que nos musimos en la nosecuanta *Diada Cultural D* en la UIB (universidez mallorquinesca a la que proveesmos de dividendos el Ramoni y el yo). Enresulta que la gente mayor daquí de la island shace en la univesidez una cosa mu rara pa que sea unaspecie de fiesta nacionalcity (o algo así) tos los aaaannyos, y traen a jente con jota famosa, y hacen concursos (amañyados como todos), y llim-camas, y poyiyas en vinagre, y estándol **Ramoni#1** y **Yo** un día cualesquiera por ahí muertos dasco nos hacemos cargo dun mega de papelillos de dina tres anunciando un algo de noseké del **Duke Nukem 3D**, metsplico: que se iban a hacer a lidea duna partida en xarxa del Duke Nukem, los del PC que saben tanto y quel **MSX** suna mierda y que me salen los más megas por las furellas, con premios y globos pa to quisque, y altavozes megas y graficos en coma flotante (se lo dedico a Manuel Pazos) a 34 bits y demás blasfemias. Le comunico al Ramoni

- ¿Competencia nosotros?

- *Competencia, competencia. Pero... ¿ans?*

- Ah, pueslopropio yo mismo me autoejecutome de la pedirencia de sitio en cualquier idem.

La cuestión que me dicel más more mayor

- *Me des 10 miles deputaspetas. a lo que le anseo*

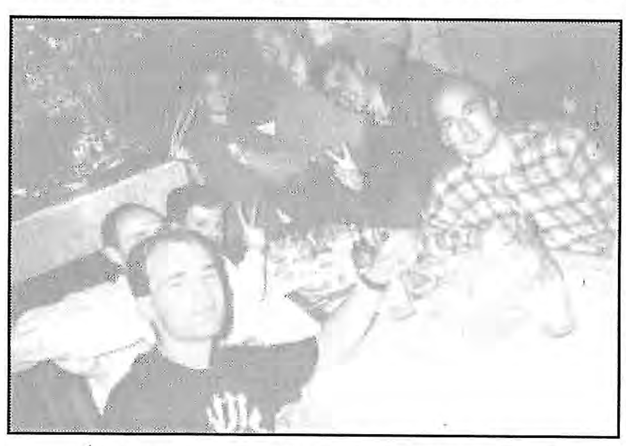
- Erooo! pero si son ónlymente 8 bits!

- *¿Y no bendéreis nada de nothing ni pondreis propaganada ni nada de idem?*

- Que nos hacemos cargo con nuestras computatrices y jardisduros, keske somos

unasociación benéficable y reciclable,te lo diré ninglés: ui ar **CLUB MESXES**.

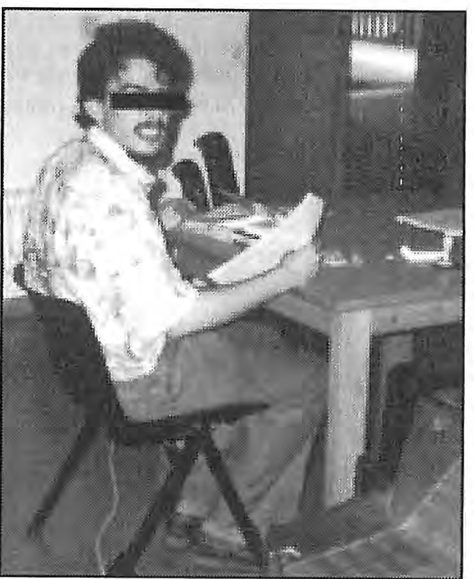
- *(¡Dios ke fuerte!)* - y aluego de quitarse la gota de sudor que le había salío en la frente me ice - *EEROOOOO!!! Muerome, pero acepto barco en su propia parafernalia consecuente y que se yo más que no macuerdo de lo que decíantes mecagon la puta doros Ramoni.*



▲ **Como veis la foto no tiene mucho que decir**

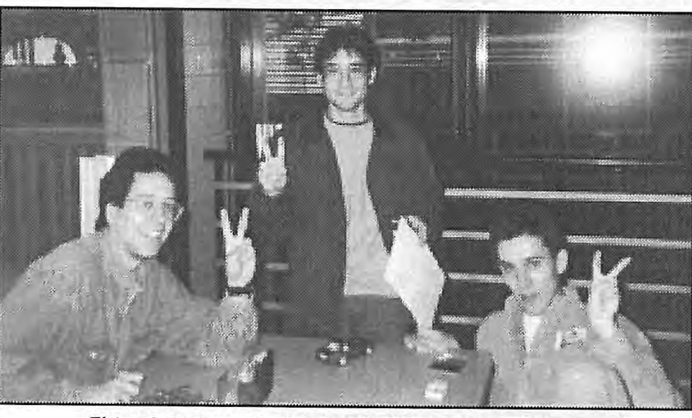
Icso facteando: que sí, que nos dan una mesa y un enxufe electrificado. Y quedando cinco días de la muerte para hacer época empezamos a pagemakear lo que íbamos a ponerles a los del Duque del Nuquem pacerles la consecuencia. Pero la cosa se reverberizó y ya íbamos en plan más more profesionalizable en pos de dar a conocer el MSX a aquellos pobres personajillos que entoavía no saben acerca de su existencia, useáse: enseñar juegos, el digitalizadero del Ramoni queso siempre mola... más que nada que fuerase interesantenbodris, por que a un no japopayo no le vas a poner el munsóun y el grafics 9mil y una corrida virtual, por quel payo no es cosciente ni tan siquiera de lo que es un MSX, asínnas que al final decidimos sólo poner juegos (goudos) y cosas varias pa que la gente se hiciera cargo en sus propios megas y jueguerase un poquito y viera lo que omolatío una computadora del Spectrum con 8 bits. Aunque al final nos llevamos mi 8245 y mi Mishubushi (aquel del eructo) pa poner japojuegos, el 8280 del Capitán pa omolar digitalizando con la cámara del SaveR, dos monitores y una tele, el munsoun del Capi (¡uys!, que riesgo), mi amplificadero de la torre con los altambodris, un mega de los juegos más more, un par de fanzines varios, la mesa del balcón, el Capi se trajo también una sombrilla playera (de playa) que dio un toque profesionalizable al stand con sus florecitas y demás, y creo que yastatoa. Por la tarde ya se vendría el Puto SaveR con su Turbo R y el jardisduro (aunquel Ramoni y yo pensábamos que no hacía mucha falta, como asinnas fue).

Total quel día x me pasa a buscar el Ramó por mi cas con el coche de arrasar a la competencia medio lleno con sus bodris, y después dicso factearlo un mega más con los míos (no cabía nada más: ¡era un auténtico 4 latas en acción!) nos vamos campotravesando (pa no perder lacostumbre) pal punto dencuentro. Llegamos allí y nos dicen «oye tal» «estás zuuummbao!», ainnas que tuvimos que ir nosotros a por nuestra mesa, y aprovechando ashonas me hice con la más mega que había (aunque creo que aluego nos dieron el cambiáz por una más cutre), lo juntamos todo con la mesa jardinera meua, le clavamos la sombrilla enmig, y lo duen-deamos todo: pusimos todas las computadoras pa que la gente sin jota tuvierase ferpecto acceso a ellas pa que, y yastatoa. Nos pusieron nun sitio mu majo pa broncearse y acabar hasta los güevos de la puta mierda elos PCes, asuerte de que la sombrilla capitana se hiciera cargo de las computadoras; teníamos enfrente nuestro a lobjetivo: el Duque Nostias 3D de Matutano, mientras que nos habían puesto en los flancos a un par de expositores enseñando sus Apel de 32 bits y que sé yo



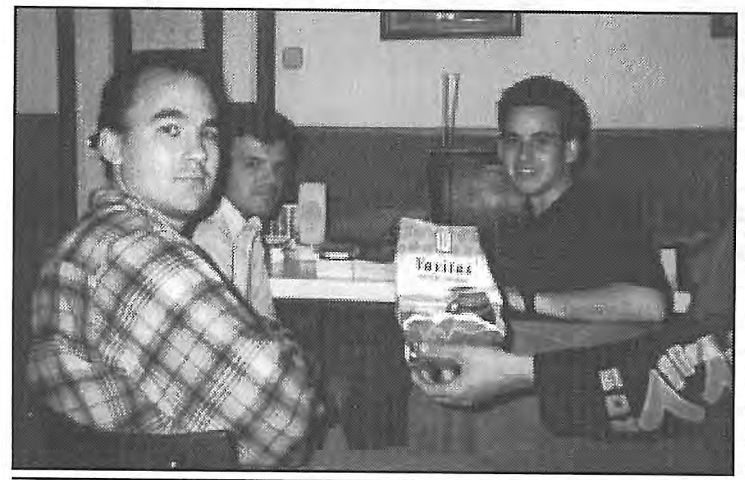
Hombre cualesquiera.

que más como objetivos secundarios. Molaba un mazo ver todo eso y nosotros allí en medio con los MSX, pobres nosotros... sí, pobres pero... ¡pero éramos una mega en potencia el Capitán y yo ahí mesmo, al mando dun algo poderoso! (lástima de no hacernos con una máquina retratadora) por que teníamos un montaje digno de FKD en las rus barcelonescas: avec los 3 MSX, lamplificador de 40 vatios (que nos mucho pero salta), digitalizadero, los tres monitores, el munsoun, y... la sombrilla del Capitán. ¡Aaanyos de payos haciendo cola pa poder jugar a algo! ¡Y de música munsounesca reverberi-zando en su propia! ¡Y venga *Aleste* 2e! ¡¡¡Horreur!!! ¡¡¡Cuanta genten-bodris!!! (victorioso =victorioso+1). Había que hacerse cargo pa remiembrarlo: la gente venía y hasta nos hacía caso; y los que no, se daban por aludidos con el munsoun+ amplificadero. Ahora digitalízame, ¿qué juegos icsofacteais?, yo tenía uno pero me hice cargo, omolatío mega, omolatío mega y medio...¡¡Era **GLORIOSO**!! (huy que mancha ma salíon la bragueta) Hasta incluso había un Juanjo amiguero quel día antes se carcajeaba a mandíbula caliente (o valiente) de «las musiquillas FM»... ¡toma ración de mierdosoa OPLcuatresca! ...Dios ke fuerte... Y ashonas quel día antes le había hecho cargo al Ramoni «¿y si no viene nadie?...¿ans?...» El trucu estúvon poner las computadoras pa que la gente mesma pudiera hacerse su fanzine y jugar o hacer cosas libremente, así venían tías a jugar a «lo que tú quieras» *Puyo Puyo*, o payos al *Penguin Adventure*, *Aleste 2*... un hombre mayor (de verdad) le dijo hasta incluso al Ramoni que lexplicase como iba esto de las músicas, questaba muy avanzao to esto y un puñyao más, o el payo que venía (sin decir mega) se ponía a jugar, se iba, venía... pero el tío haciendo de prompt. Ke éxitoso.



El (auténtico) usuario #41 (me dicel Ramò que de la Ru).

Tuvimos que ir apagando las computadoras pa irnos a comer (a base de bucadillus llimó), y aluego vinol **SaveR**, con sus megas y el **Formaldehído**. Por la tarde ya no fué tan mega, porque no había tanta gente, pero el SaveR pusol *Lilo* y se juntó una penia de salidos y cosas por el estilo, y pa terminar puso el MOD de «*El PC es una mierda*», con lo que llamamos latención de bastantes PCsianos (ejem...). Es que comol SaveR es más tiene que tener más rever-berancia, y ya jodionos el estand tan majo que nos había quedao al Ramó y a yo... pobres nosotros.



¿Y los demás? Pues los de los Apel los pobres se aburrieron, por que no fué nadie, eh, ¡nadie! a hacerles puto caso (y es que cuando alguien te vende un algo...), mientras que los del Duke Matutano sí tuvieron más gente, pero no salieron indemnes, ya que a la hora de comer «menganché» con el cable de corriente (fue sin querer... ¡pfff!... de verdad) desconéctandoles el engendro y dejándoles a media carnicería, y al día siguiente me dijeron unos cuantos payos amics meus que los PCsianos se quemaron mucho «con las

musiquillas...». O sea: ¡prueba superada!

Asinnas kaunque la mitad última no haya quedado muy sectante os entrejodeis con masturbamientos varios, que yo menach dena a prendrun cafe, a ver si el ***Consejo Ejecutivo*** del Club macepta barco.

¡Sorpresa! ¡toa, toa, toavía hay más! Per lamor de Deu... peste de rollazo... pero ¿no erais vosotros los que suplicabais más secta de la wonder? ¡Pues haceros cargo! Amore, enresulta que como esto loscribo depués daber hecho ocho (8) etsámenes cada día el Ramoni y mí, mientras el Puto SaveR estaba de puto caxondeo delirante con las rayas de lápiz, pues ¿que decía...? ah, lo de los etsámenes, pues eso, que ya acabo.



Antesperó una icsocosinya más more: result que cuandol Hnéstor se vino de Barsuralalona pa las vacanbodris de Pascua se me se trajo mi 700, que lo tenía el **Molinoide** intentando que recobrase las funciones vitales, con lo cualo que yo ya tenía una unidade de disktkt más more pa ponerle a mi Mishubushi (que ya viene trucao de fábrica pa correr ralies desos). A more, el Ramoni1 tenía un Sony 500 sin teclado, ya que el seu padre se lo había encontrado nun contenedero de basura (...duros tiempos pal sistema, se imponen métodos drásticos: ver más adelante), y se hizo con él pensando que era un algo de PC (ya te vale, el padre del Ramoni... ¡está con los PC's quesque aunque quisiera no se parafernaliaría en su propia!). La cuestión de la city: quel puto 500 funcionaba, pero no había teclao, bueno sí, el meu del 700 que si funcionaba, pero ya ves, ¡pa un 500!... ¡si al menos fuerase un 600...! Ademásmore: ¡qué lenta quera la disketekeraaa! Uf! Deformanera quel Ramoni en bez de trabajar nel númeramen diece y de hablarle bien de mí a su hermana, estubo un día entero (1!) encerrao nel cuarto sólo dacér épocas pensando que si a lo mejor con las rayas de lápiz le podía poner la disketeeketr del 500 a su 8280, ya que una de sus (pobre) estaba herniada de tanto loadear la Mierda Demo y Ramoni1.MWM; pero aclaro, como la del 500 era mu lenta, le contagiaría la pereza al ordenador entero, y todo le iría muy lento, y serían mil mierdas al mismo time=0, asinnas que no se la trasplantó. Y esto el Ramoni lo guardaba para sus adentros, y no osaba en hacérnoslo saber a nos... Pero como ió si soy un mega, me hacía cargo de questa lentitud era debida en su entera RAM al controlador de la disksrtert, y no a la diskfdgtr esa mesma, y se la puse a mi Mishubushiese... e me salió benne la cosa esa, e tibe la oportunidade de tenere dues disjfh en la meua computatrizdera (¡no os quejareis de que la secta esta es demasiao flojita!, ¿eh?, ¿Manolo...?). Y cuando un día el Ramoni se equivocó y se vino pa mi casa sin querer, así como por casualidad entró en mi cuarto, y vio lo que ió había fet... con sus ambas en disposición de combate (¡Dios kefuerte!), y claro, después de cuando a se le hubieron bajado los colores de la humillazión sentida en sus propias carnes me dijo: «¿y no va lenta...?» No... si es que con estos capitanes que te vienen en los iogures, ya se sabe...

Bueno capitán, no tenfades, ques secta, tú sigue hablándole de mí a la teva hermana. Conclusión de: quel Ramoni y yo ya tenemos una disketekre de ASony en nuestros propios (¡pero la mía hace mucho ruido cuando mueve los cabezales!, ¡y la suya sacelera!), y dos en totalizamiento, y yastá.

¡Hasta incluso!

(¡Muera todo!, también)

Mato#34

COMMAND 2.40

¿Recordais el Disk I/O error (el #1)? Bien. ¿Recordais algo sobre una promo del COMMAND2.COM versión 2.40 que se colgaba? Falen. Pues ya podeis dejar de sufrir: tengo la versión completa (y encima es la 2.41) y aquí teneis el comentario correspondiente.

Resulta que un tal Fokke Post (alias CPU), de Holanda, decidió desensamblar el *COMMAND2 .COM* un día que se aburría. Y como no tenía nada que hacer el resto de la tarde, pues se puso a mejorarlo. El caso es que no le quedó mal del todo, así que decidió venderlo (se vende en forma de patch para el *COMMAND2.COM* versión 2.20 o 2.30, por cuestiones de copirrís). ¿Y qué tiene de nuevo? Las nuevas featuras (las que me parecen más importantes, el resto no pasan de croquetas) son:

- Editor de comandos mejorado, que permite hacer algunas virguerías como ir al principio o al final de la línea con *CTRL+ CURSORES*, borrar hasta el final de la ídem con *SHIFT+ DEL*, o ejecutar el comando sin introducirlo en el buffer de comandos con *CTRL+ ENTER*. Y hablando del bufer, su capacidad se incrementa hasta 1024 bytes y puede borrarse con *CTRL+ DEL*.

Una croqueta interesante añadida al editor de comandos es la expansión de nombres de fichero. Un ejemplo vale más que mil monedas: tú escribes *DIR *.COM*, te pones encima del asterisco y vas pulsando *TAB*; a cada pulsación verás el **.COM* sustituido por los ficheros con esa extensión que van siendo encontrados en el directorio en que te encuentras. Si no significativo, sí que es curioso.

- Puedes especificar una unidad de recarga del *COMMAND2.COM* distinta de A:

- Si arrancas pulsando *HOME*, el *AUTOEXEC.BAT* no se ejecutará.

- Nuevos comandos internos: *FREE* devuelve la capacidad y el espacio libre en un disco; *INPUT* y *INKEY* permiten entrar desde teclado una cadena y guardarla en una variable del sistema (los «environment items» que se setean con SET); *CPU* y *COLOR*, adivina; *CDD* cambia la unidad y el directorio a la vez; *PUSHD* y *POPD* permiten guardar el directorio actual y recuperarlo después; *HISTORY* muesra todos los comandos que has ejecutado; y alguno que me dejo.

- Ejecución de varios comandos en la misma línea, separándolos con «^».

- Uso de alias. Un alias es una especie de fichero BAT corto residente en memoria; por ejemplo:

ALIAS SYS= » COPY A:\ COMMAND2.COM + A:\MSXDOS2. SYS %1»

te permitirá copiar los ficheros de arranque del sistema operativo con un simple *SYS UNIDAD:*, y al quedar residentes en memoria son como los comandos internos, no han de ser leídos de disco.

Los alias también permiten usar extensiones ejecutables. Más ejemplos: ALIAS .BAS=»basic», ahora no tienes más que teclear el nombre de los programas BASIC para que

se ejecuten; o ALIAS .TXT=»ted», ídem con los textos.

- El prompt puede contener cualquier texto, así como variables y funciones del sistema (de las que hablo ahorina mismo, paciencia).

¡BAT POWER!

Todo esto está muy bien, pero no dejan de ser croquetas. El verdadero incremento de potencia de este nuevo *COMMAND* lo proporcionan las variables internas, las funciones internas y los comandos *IF*, *GOTO* y *GOSUB*, que componen un lenguaje de programación en toda regla; casi hasta incluso te puedes hacer un tetris en un fichero BAT, tú que sólo quieres jugar al ídem.

Las variables internas, que se diferencian de las variables de sistema normales («SET-eables») en que comienzan con un carácter «_», devuelven diversos pará-metros del sistema como pueden ser fecha, hora, tipo de MSX, CPU conectada, directorio actual, estado de una unidad (con disco o no), colores/columnas en pantalla o último error generado. Para hacer referencia a una variable interna o de sistema en un comando basta encerrarla entre «%»; ejemplos:

ECHO ESTE ORDENADOR ES UN %_MSXVER% EN MODO %_CPU%.

ECHO EL DIRECTORIO ACTUAL ES %_CWD%

ECHO FECHA: %_DATEF%, HORA: %_TIME%

ECHO LOS FICHEROS DE AYUDA EN %HELP% SON:

DIR %HELP% /W

Las funciones internas se manejan como las variables pero comienzan con un carácter «@» y admiten parámetros, que pueden ser directos o bien otras variables o funciones, y nos permiten realizar diversas operaciones:

- Tratamiento genérico de cadenas: *@ASCII, @CHAR, @HEX, @FLEFT, @RIGHT, @MID* y *@INSTR* que tienen la misma función que sus equivalentes BASIC; *@UPPER* y *@LOWER* convierten una cadena a mayúsculas o minúsculas.

- Separación los diversos elementos que figuran en una ruta de acceso: *@FULL, @PATH, @DRIVE, @FILE, @FILENAME, @EXT*; y la más potente *@PARSE*, que nos indica si una ruta contiene o no unidad, directorio, nombre de fichero y/o extensión, si contiene comodines o si es «.» o «..»

- Obtención información sobre un fichero concreto: *@FILEATTR, @FILEDATE, @FILESIZE, @FILETIME*, o sobre un disco: *@DISKFREE, @DISKTOTAL, @DISKUSED, @LABEL*.

- Búsqueda de ficheros: *@FFIRST* busca el primer fichero que responda a la máscara indicada, la variable *_FNEXT* nos va dando los siguientes, *_FILECOUNT* nos indica cuántos ficheros han sido hallados, y *@FILETOTAL* nos da el espacio total ocupado en disco por todos ellos.

Los tamaños de fichero y espacios en disco pueden ser devueltos en bytes, Kbytes o Mbytes, a gusto del consumiente. Ejemplillos del uso de funciones:

%@LEFT[LAS FLORES DEL CAMPO,3]% devuelve «las».

%@DRIVE[%HELP%]%: devuelve la unidad en la que se encuentran los ficheros de ayuda.

%@DISKFREE[%@DRIVE[%_CWD%]%,K]% devuelve el espacio disponible en la unidad por defecto, en Kbytes. El mismo efecto se consigue con *%@DISKFREE[%_DISK%:,K]%*

%@UPPER[%@FILENAME[%@FFIRST[%TEMP%.*]%]%]%* devuelve en mayúsculas el nombre del primer fichero encontrado en el directorio temporal.

Como ya habrás adivinado es posible una recursividad entre funciones y variables bastante bestia. No hay un número máximo de niveles de recursividad, pero el comando completo no puede medir más de 127 carácteres (255 tras la sustitución de los alias).

Y para redondear la faena tenemos los

comandos *IF, GOTO, GOSUB* y *RETURN*, además de las etiquetas. IF tiene dos formas de uso:

```
IF [NOT] EXIST [D:][RUTA]FICHERO [THEN] COMANDO
```

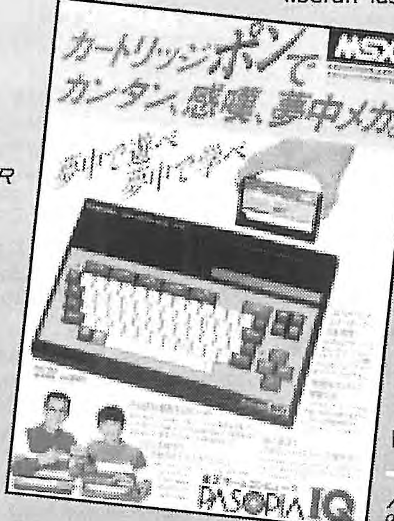
o bien

```
IF [NOT] EXPR. 1 == |EQ|LT|GT EXPR. 2 [AND|OR|XOR [NOT] EXPR. 3 == |EQ|LT|GT EXPR. 4 [AND|OR|XOR ...]] [THEN] COMANDO
```

En «*comando*» podemos poner cualquier comando DOS interno o externo, o bien *GOTO ~ETIQUETA, GOSUB ~ETIQUETA* o *RETURN. EQ, LT* y *GT* significan respectativamente igual a, menor que y mayor que. Un ejemplo vale más de lo que cuesta:

COPY CON PREUBA.BTM

```
~INICIO
ECHO
ECHO
INPUT ¿RUTA Y NOMBRE DEL FICHERO? %%FISHERO
ECHO
IF NOT EXIST %FISHERO% GOTO ~NO ESTA
~ESTA
ECHO YEAH, %@UPPER [%@FILE [%FISHERO%]%]% EXISTE, Y MIDE %@FILESIZE [%FISHERO%,B]% BYTES!
GOTO ~OTRO
~NO ESTA
BEEP
ECHO UEEEP, %@UPPER[%@FILE [%FISHERO%]%]% NO EXISTE !!!
GOSUB ~MUESTRA DIR
~OTRO
ECHO
INKEY QUE, BUSCAMOS OTRO? %%OTRO
IF %OTRO% == S OR %OTRO% == S THEN GOTO ~INICIO
~FINAL
SET FISHERO=
SET OTRO=
SET RUTA=
SET UNID=
END
~MUESTRA DIR
SET RUTA=%@MID [%@PARSE[%FISHERO%]%,7,1]%
SET UNID=%@MID[%@PARSE[%FISHERO%]%,6,1]%
IF %UNID% == O AND %RUTA% == O THEN RETURN
ECHO (AL MENOS NO EN %@LOWER[%@PATH [%FISHERO%]%]%)
RETURN
^Z
```



Ejecuta *PREUBA* y observa qué potito. Ah, sí, los ficheros *BTM*. Son como los *BAT*, pero en vez de leer del fichero cada instrucción, el intérprete de comandos lo carga entero en RAM y después comienza la ejecución. Las instrucciones *GOTO, GOSUB* y *RETURN* y las etiquetas sólo pueden usarse en ficheros *BTM*. Las etiquetas han de empezar siempre con un «~», carácter bastante asquerosillo que en el Philips 8245 se obtiene con *CODE+SHIFT+N* y no quiero ni pensar en cómo se saca en los 2+/TR (a no ser que uses el NéstorAcentos, claro...)

Al principio se pregunta al usuario por el fichero a comprobar. Si existe se muestra su longitud (*~ESTA*) y se pasa a *~OTRO*, donde se pregunta al usuario si desea buscar otro. Si no existe se da un aviso, se muestra el nombre del fichero y se llama a *~MUESTRA DIR*. Aquí se comprueba si se especificó unidad y/o directorio de búsqueda, en cuyo caso también se muestran. Después se pasa a *~OTRO*. Al terminar se liberan las variables usadas. Esto es sólo un ejemplo (¡y lo he hecho yo solito!) bastante tonto de la potencia que ganan los ficheros BAT...

Konami Man se hace su fanzine

¡¡JUJA!! ¿Creíais que iba a terminar este artículo sin soltaros la paliza sobre cómo tengo configurado el DOS ahora que tengo el COMMAND 2.41? Pues vais tontos. Aunque no me extenderé mucho más, el brillo de las tijeras del capitán se ve desde Barcelona...

Por ejemplo, lo de las ayudas lo tengo montado tal que así:

```
ALIAS HELP=»ECHO^IF NOT EXIST %%HELP%%\%1.HLP THEN ECHO %%
```

@UPPER[%1]%%.HLP NO HALLADO!^IF EXIST %%HELP%%\%1.HLP THEN H %1"

ALIAS H=»SET HELPT=^SET HELPT= %1^TED %HELP%\%HELPT%.HLP»

Así, al hacer *HELP LOKESEA*, si *LOKESEA.HLP* no existe en el directorio de ayuda me avisa, en caso contrario carga el TED y el fichero. Uso dos alias porque no me cabía todo en uno solo (127 carácteres como máximo). Sí, ya sé que sería más sencillo definir el alias h como «*TED %HELP%\%1.HLP*», pero entonces no funciona. No me preguntes por qué, ni por qué en el alias «help» hay que usar % dobles. Misterios vitales.

Por cierto, si utilizas un comando ya existente como nombre de alias el que se ejecuta es siempre el alias, y para ejecutar el comando deberás teclearlo precedido de un «@».

Y ahora sí que vas a pensar que estoy como una puta cabra. Si ya tienes el COMMAND 2.41 y te fías de mí, haz lo siguiente:

- Ponte en la partición de arranque del jardisduro y crea el directorio *BASTEMP*. Entra en él.

- Ejecuta este programilla BASIC:

```
10 OPEN «B1.BAS» FOR OUTPUT AS #1
20 FOR I=1 TO 7
30 READ D$:PRINT #1,CHR$(VAL(&H+D$));
40 NEXT
50 DATA 31,30,30,41,24,3D,22
```

Con esto has creado el programa *B1.BAS* con *10 A$=»* pero sin los carácteres 10 y 13 al final.

- Ahora teclea este programa, *B2.BAS*, y grábalo en formato ASCII:

```
20 KEY 7,»LOAD»+CHR$(34):PRINT»F7 = LOAD»+CHR$(34)
30 KEY 10,»_SYSTEM»+CHR$(13):PRINT»F10 = _SYSTEM»
40 KILL»A:\BASTEMP\:TMP»
50 IF LEN(A$)=0 THEN NEW
60 RUN A$
```

- Establece estos alias:

ALIAS C=»COPY %&»

ALIAS BA=»C %%BASTMP%%\B1.BAS %%BASTMP%%\B1.TMP^ECHO %1>>%%BASTMP%%\B1.TMP^C %%BASTMP%%\B2.BAS %%BASTMP%%\B2.TMP^BA2"

ALIAS BA2=»CONCAT /B %%BASTMP%%\B1.TMP+%%BASTMP%%\B2.TMP %%BASTMP%%\B3.TMP>NUL ^@BASIC %%BASTMP%%\B3.TMP»

(%& representa todos los parámetros)

- Incluye esta línea en el *AUTOEXEC.BAS*:

SET BASTEMP=A:\BASTEMP

Y ya está. ¿Que para qué es todo este follón? Pues para que, al hacer *BA PROGRAMA.BAS*, el BASIC establezca «load» en F7 y «_system» en F10 antes de ejecutar el programa. Menuda estupidez, ¿verdad? Vale, no me pegues... al menos no tan fuerte... piensa que también puedes modificar el B2.BAS a tu gusto (mientras no te cargues las líneas 40 a 60) para que haga algo más útil.

Si, encima, haces *ALIAS .BAS=BA*, sólo hará falta que escribas el nombre del programa para ejecutarlo. También viene bien hacer *ALIAS .TXT=TED* o similar.

No es necesario establecer todos los alias cada vez que arrancas. El comando *ALIAS* tiene las opciones /S y /L, que graban/cargan todos los alias en/de un fichero. Por tanto basta establecerlos una vez, hacer *ALIAS /S ALIAS.DAT* y poner *ALIAS /L ALIAS.DAT* en el AUTOEXEC, con lo cual ganas bastante tiempo de ejecución del idem.

ESTO SE ACABA

Acabo con una recomendancia: si tienes jardisduro o similar no te lo pienses, hazte con este intérprete de comandos que es como mínimo curioso, y si lo sabes usar bien, hasta significativo. Aquí tienes los datos del autor, es un tío muy majo que admite sugerencias de quien quiera aportar algo para futuras... versiones (¡ush, por poco!):

Fokke Post

Waaiershoek 36

NL-8321 BH URK

Tel: (+31) (0)527 682401

E-mail: 0post08@urk.flnet.nl

¡Ah! Estaba previsto que varias de mis utilidades fueran incluidas con la versión 2.41. Que conste que si finalmente no fue así fue culpa del campotraviesa pre-Tilburg sufrido por Fokke. Preguntadle si no me creeis...

///// KONAMI MAN \\\\\

(Ramoni, este artículo lo he hecho cortito, ¿eh? No te quejarás...)

de Cuentos...

«Muchas veces, los creadores de los juegos se han basado e inspirado en toda clase de viejas leyendas y antiguos cuentos para crear las historias y desarrollos de sus creaciones en software. Son innumerables los héroes épicos que aparecen por nuestros ordenadores, como también hacen su aparición las ciudades o lugares de leyenda, que a veces nos han parecido creaciones de los autores del juego en cuestión. Nuestro ordenador es, sin duda, uno de los más beneficiados en el uso de estas leyendas; nuestros juegos, tanto europeos como japoneses, están cargados de unas leyendas que unas veces nos son familiares y otras no. Hay mucha magia y folclore que está esperando darse a conocer, y espero que esta sección os ayude a conocer un poco mas esta parte un tanto desconocida de nuestros juegos»

y Leyendas

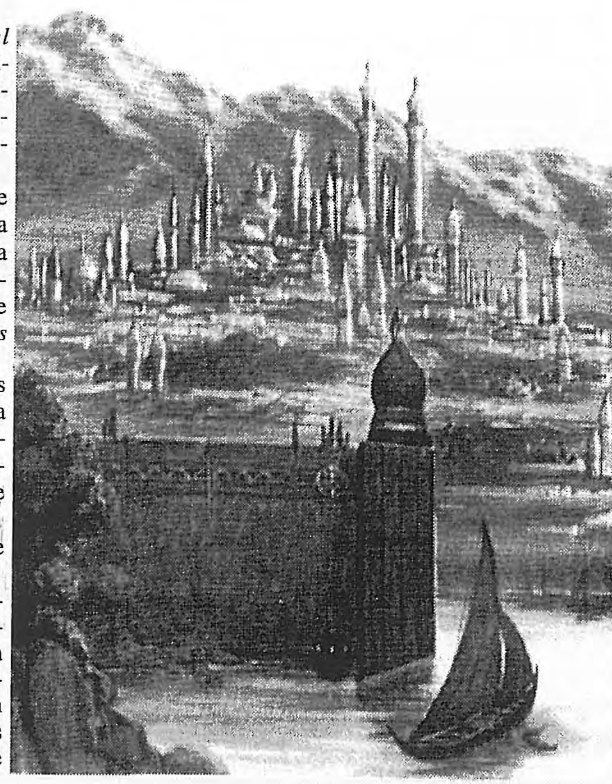
Saludos, mi nombre es *Juan Miguel Gutiérrez*, y lo que habéis leído un poco más arriba va a ser mi meta, enseñaros la amplia y particular aureola digamos mística que encierran algunos de nuestros más queridos y añorados juegos.

Y es que ciudades como YS, el templo de Abu-Simbel o la desaparecida y enigmática Atlántida encierran una historia que merece la pena descubrir a todo do el mundo. Y es precisamente de la mítica ciudad de YS sobre la que va a versar esta primera entrega de... *de cuentos y leyendas.*

¿Pero es que YS no es una invención de los programadores de Falcom?. Pues como vais a poder apreciar, ni mucho menos. Empezaré hablando de la historia que nos muestra el software en cuestión, esa aclamada trilogía de R.P.G.'s.

YS II the final chapter es, sin duda, la parte que más dedica a la recreación de este mito.

Se nos cuenta que la ciudad de YS se levantó del suelo para evitar los ataques de unos monstruos creados por la magia, y para acabar con esta desgracia hay que acabar con la magia misma. Hay detalles significativos que se acercan bastante a la leyenda, como las dos sacerdotisas que guardan YS (que en realidad son siete). De



todas formas, las historias se van por otros derroteros y se separan bastante del cuento tradicional, que es de origen bretón-celta. ¿Te va gustando el tema?. Pues no dejes de leer lo que viene ahora.

Toma cuerpo la leyenda

Resulta difícil encontrar el cuento original de esta leyenda, o incluso información sobre esta ciudad. Sin embargo, *Poul Anderson*, un escritor de origen danés, y uno de los más versados en literatura épico-fantástica, hace mención en varias de sus obras (La espada rota', 1954, por eje.) de esta urbe, contando minuciosamente las costumbres y acciones que se desarrollaban en esta ciudad. Poul usa, y sobre todo, respeta, la gran variedad de leyendas y misticismos de todo tipo y de todos los estilos, en especial la escandinava.

Por ello, hay que dar como por buenos y acertados los comentarios y conclusiones de sus escritos. en su tetralogia *El rey de YS* -roma mater- (1986), escrita conjuntamente con su esposa *Karen*, Poul dedica varios trazos de su obra a descubrir y comentar algunos de los aspectos de YS, como su origen, ubicación, costumbres y desarrollo.

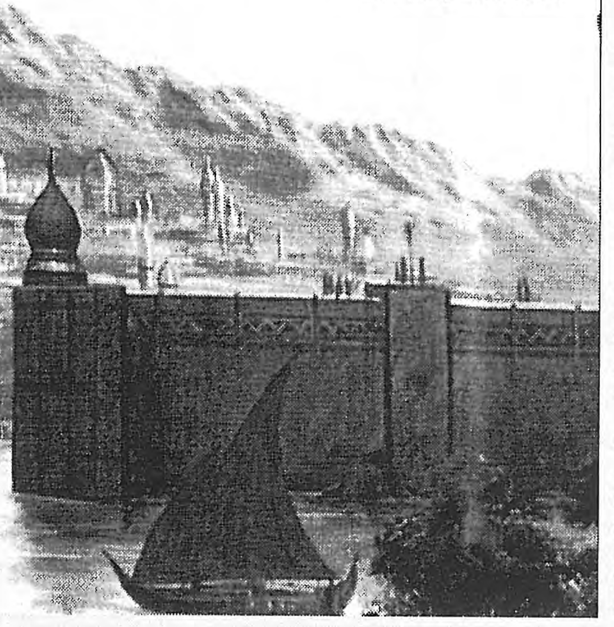
Pero empecemos por lo básico. ¿Dónde se encontraba YS?. En los mapas que podeis apreciar, Poul no duda en situar YS en la zona bretona de la antigua Galia, en la parte noroeste de la hoy Francia, cerca de la punta del *cabo Raz*, entre las poblaciones de *Brest* y *Quimper*.

Una vez situados , vamos con el origen, la fundación de la ciudad.

Se cuenta que *Himilco*, un explorador de la antigua Cártago, fue enviado a una expedición para encontrar un sitio óptimo, que permitiese el levantamiento de una colonia. Cártago necesitaba una estación de tránsito y una base naval para su comercio en el lejano norte, que permitiese tanto la protección como el transporte de las mercancias con que Cártago comerciaba. Himilco escogio el sitio que ahora todos conocemos.

Al estar tan lejos del imperio, no se podía construir ningún puesto militar que dependiese de la misma Cártago, por lo que debería ser una ciudad autosuficiente, capaz de alimentarse, defenderse y proveerse por sí misma. Los prósperos fenicios eran reacios a abandonar su floreciente imperio, y se realizó una campaña de reclutamiento por el Mediterraneo. Los primeros inmigrantes fueron los babilonios, que huían de los persas que habían conquistado y destruido su ciudad , y los egipcios, que se oponian al gobierno persa.

Aquí podeis ver en primer plano el muro y la compuerta que daban paso a YS, una YS demasiado pomposa, con demasiadas torres y edificios, sin duda, David Mattngly, el dibujante, se ha dejado llevar excesivamente por su imaginación, ya que se parece más a una ciudad oriental de las mil y una noches.



En las primeras semanas de levantamiento del sitio, una bestia desconocida se adentraba todas las noches en el campamento y mataba a varios marineros. este monstruo solia frecuentar las tumbas de la antigua raza (probablemente los elfos), cuyos huesos yacían allí. En una partida de caza, lograron matar a la bestia, y la antigua raza, agradecida de poder descansar en paz, otorgó la gracia de que el asentamiento prosperaría mientras los hombres estuvieran en paz y atendiesen a los dioses, de lo contrario, el mar reclamaría su terreno. Por esta razón, la ciudad fue consagrada a *Ishtar*, la diosa mas importante de Asia occidental, que reinaba sobre los elementos y era la estrella del mar.

La ciudad fundada fue bautizada con el nombre de *Beth-Ishtar*, aunque muy pronto se abrevió al conocido:**YS**. La ciudad era atacada con frecuencia por los celtas, pero al recibir suministro por el mar, aguantaba sin demasiados problemas. La necesidad constante de trabajadores y luchadores hizo que muy pronto se retirase el sacrificio de los niños a los dioses, aunque de

vez en cuando se ofrecía una ofrenda de sangre.

La guerra decreció, e YS unió lazos con los *Osismii*, que era una raza mezcla de celtas y la antigua raza. Hubo muchos matrimonios y los dioses se identificaron entre sí, al tiempo que la lengua de YS adquiría raíces gálicas.

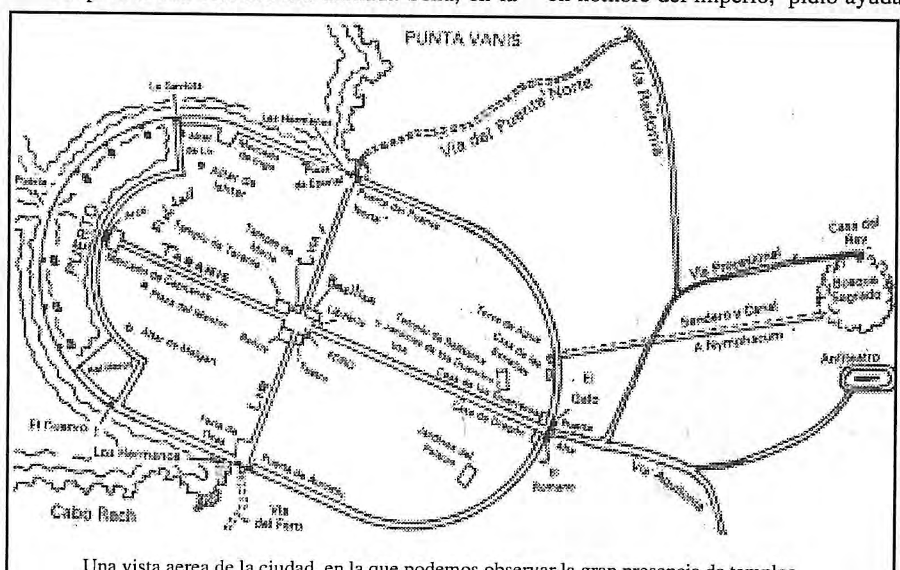
Cártago estaba cada vez más preocupada de sus luchas con Roma, y se olvidó de la ciudad, en donde echaron al gobernador imperial cartagines y crearon su propio gobierno, al estilo fenicio, con una serie de reinas que ofrecian culto a la diosa *Ishtar*; ésta les ofrecía varios poderes, como el de controlar el ambiente y crear lluvias y tempestades, que usaban para deshacerse de las flotas enemigas, también ciertas reinas eran dotadas con un poder visionario.

ROMA OCCIDENTALIS

En este mapa, podeis observar el posible emplazamiento de YS, sita en un ricón de galia, totalmente rodeada por el gran imperio romano de entonces

YS poseía una cercana isla llamada Sena, en la cual las reinas se turnaban semanalmente para realizar los ritos y ofrendas a los dioses. YS prosperaba y mantenía un activo comercio con los barbaros nórdicos, sin embargo, un gran cambio llegó cuando Roma llamó a las puertas de la ciudad.

Fue el mismo *Julio César* el que visitó la ciudad en nombre del imperio, pidió ayuda a YS en contra de los *Veneti*, uno de los últimos pueblos galos que se oponia a Roma, e YS se la prestó.



Una vista aerea de la ciudad, en la que podemos observar la gran presencia de templos dedicados a los dioses. A destacar el templo dedicado a marte, dios de la guerra romano, seguramente impuesto bajo la influencia del imperio. Probablemente sería destruido o abandonado cuando se desligaron de Roma.

A cambio recibió la inestimable ayuda del Imperio, ya que el mar amenazaba constantemente y una de las reinas, *Brennilis*, tuvo una visión en la que la ciudad era invadida por el mar.

Roma envió a sus mejores arquitectos

y constructores, que idearon un ingenioso sistema para mantener a raya las aguas; se construyó un gran muro exterior, dotado de una gran compuerta que cerraba el puerto de YS, salvándola de la mar y las invasiones, controlado mediante un ingenioso sistema de boyas. Esta alianza se mantuvo en secreto y por temor a los dioses, quizas por esto no se comenta en los escritos de *Julio César*. Los dioses permitieron el levantamiento de este muro, sabedores de que las nuevas religiones, como la cristiana, debilitaba su poder.

Escogieron a YS como rehen de sus creencias, otorgándole prosperidad, de este modo, los dioses se aseguraban un buen número de fieles. Pasaron muchos años... el poder de Roma se desmembró y debilitó, mientras YS seguía oculta a muchos ojos y aferrandose a sus viejos dioses y creencias. La ultima noticia que se tiene de YS fue dada por *Septimo Severo*, en plena debacle romana, en la que agradecia a YS su ayuda y la desvinculaba de los tratos impuestos por *Julio Cesar*.

A partir de entonces YS volvió a cuidar y mirar por si misma... poco más se sabe de esta ciudad, los escritos que los romanos tenían de ella se perdieron en los saqueos a los que fue sometida la Roma imperial.

No podemos dar por sentando tan fácilmente que fue sólo una leyenda; recordad la troya de homero, que fue siempre un mito, hasta que el aventurero alemán *Schliemann*, con su viejo ejemplar de la Iliada en mano, descubrió el emplazamiento y ruinas de la ciudad descrita por el aeda griego. Cierto es que no hay vestigios, quizás los dioses abandonaron a su suerte la ciudad y fue sepultada por el mar, o quizás, como las ciudades y habitantes del reino de Faerie se han confundido con la niebla y se han trasladado a otra tierra, a otro mundo...

Si alguna vez te acercas cerca del cabo de Raz, y entre la densa bruma crees ver los muros y edificios de piedra de una vieja ciudad, ...no lo dudes, estás frente a la vieja YS...



Juan Miguel Gutiérrez

Juegos de hace Antaño

HERZOG

Oio! Aquí voy a empezar una nueva sección llena de icsos factos para todo el mundo, en la que esperamos comentar/opinar sobre juegos y cosinyas de los tiempos dorados del **MSX**. Parece quen lancuesta del **SD #8** a bastantes les pareció bien esto de comentar cosas viejinyas, pero aquí intentaremos hacerlo, más que diciendo de que va el juego, si tiene buenos gráficos, y como se acaba (que también lo haremos), payofonpepizando acerca de la misma consecuencia desintegrándose en su propia parafernalia divisuatoria, useáse, será una especie de comentario-opinión «y yo recuerdo aquellos tiempos en los que los rojos y los civiles se curraban mutuamente tal que bla, bla, bla...»; más o menos por esto mismo no creo que vaya a haber juegos muy famosos, ya que de estos ya se ha dicho todo, pero ya veremos. Y también habrá sitio para la secta (como no). Si no os mola lo decís, y si os pues también. Por sus bodrios también podeis haceros cargo vosotros mismos si algún juego os mola un punyao, enviando vuestros comentarios-opiniones del juego ese; o sea que ya sabes, si un juego te llega tanto como hasta ponerte un sello en la frente con la carátula, icso factetízate en tu misma.



El primer juego que yo he elegido (por que esto de momento lo empiezo yo) es el **HERZOG**. Puede que a algunos no les suene, o que no se acuerden, o que todos lo recordeis, pero pienso que es uno de esos juegos que sin ser de los más mega-conocidos o populares sí está bien hecho, entendiendo por esto que no se le pueden encontrar grandes fallos (aparte de que no te gustase). La compañía queló es (¿era?) la *TECNO SOFT*, la misma que hizo el *FEEDBACK* y alguno que ahora no recuerdo; para mí esta compañía se caracterizaba por hacer juegos entretenidos, y a esto contribuía también HERZOG. Por otra parte el juego tiene el copyright del 88, en plena era dorada del

estandard cuando todavía se les podía currar a base de bien a los PCeros.

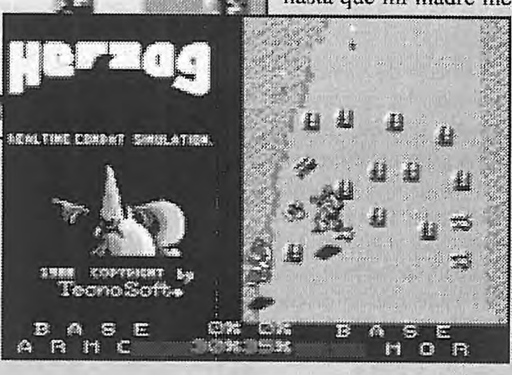
Pues yo no sé qué juego es este.

En el HERZOG nos encontramos una buena mezcla de arcade y estrategia, aunque puede que a algu-

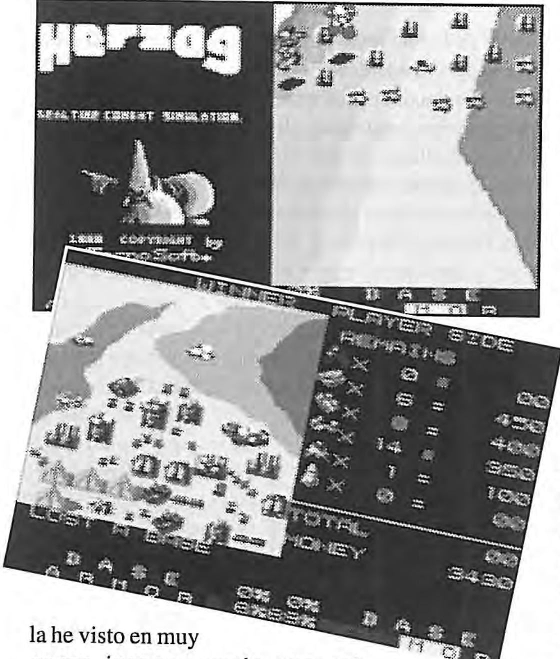


nos esto de estrategia les parezca exagerado, y prefieran para esto el *RISK II*, que es del mismo estilo, pero precisamente por eso digo que es una mezcla. Como está en japonata no sé muy bien el argumento, pero sí os puedo decir que va duna guerra entre dos países muy megas, y que ésta se va desarrollando en diversos escenarios, que aquí son las pantallas (¡bueeno!, ¡que listo que lo sooooy!). Cuando alguien gana en un escenario no se pierde la guerra, si no una batalla, aunque parezca un hombre sabio, de forma quel juego acaba cuando se logra llegar a la capital de uno de los dos países. Durante la batalla (¡Dios!, ¡que épico está quedando!) manejamos a un *Mácinguer Ceta*, y también vamos enviando tropas que siguen ellas mismas su camino mismo, aunque también podemos cogerlas con el Mazinger y llevarlas dun sitio a otro por el escenario si queremos hacer ellio; enviar tropas nos cuesta nuestro dinerillo que se va recuperando de forma lenta pero continua gracias a la colaboración desinteresada de la plebe (o recurriendo a métodos feudales), de modo que nun icso facto dado nos podemos encontrar a 0 $ y sin poder enviar tropas, pero aluego iremos teniendo más oros. Por esto digo ques una mezcla de arcade y estrategia, ya que en cada escenario puede ser mejor hacer una cosa u otra (enviar *sidecars* y tierra-aire en lugar de tanques y aire-tierra, atacar a tope o montar un cordón de defensa y lanzar *grand slam*'s, coger tanques y llevarlos dacá pallá, etc...). El escenario es lineal, con lo que se simplifica el juego sin quitarle nada de interés frente a un mapeado de **MEGAxMEGA** cuadraditos. A more de poder jugar contra el ordenador también se tiene la opción de jugar a dobles, aunque en este juego no es muy necesario para pasárselo bien, o no se pasa mucho mejor que jugando contra el ordenador. ¡Dioosss!, ¡qué intro mha salío!. Acabáramos de resumeramen.

¿Y qué más os digo? Por ejemplo que a mí este juego me llega, puedo viciarme a llegar hasta anyos o a jugar sólo cinco minutejos hasta que mi madre me



haya hecho la comida (como es su obligación), ya que tentretienes de granos. Creo que esta combinación de poder ir por ahí pegando tiros pero al mismo tiempo tener que ir controlando un punyao de cosas



la he visto en muy pocos juegos; puede que nel *PENNANT RACE 2* (¡qué juegos más parecidos!), donde tienes que batear, enviar el hombre a la segunda base mientras que el otro lo dejas quieto pa despistar y que sé yo. Por que no lo he dicho antes, pero aquí pegando tiros tú solito no avanzas nada (pero te diviertes), si no que son tus tropas las que tienen que llegar a la base enemiga, y al mismo tiempo las enemigas van llegando a la tuya y tienes que impedirlo (esto sí puedes hacerlo tú), de forma que quieras o no, tienes que vigilarlas y cuidar de ellas, aparte de vigilar a las enemigas.

Aparte de que el argumento del juego ya es de por sí un mega, este es un juego de aquellos donde todo estaba bien cuidado, y no había nada que fuese una chapuza. Así, por ejemplo, las tropas están hechas con un diseño gráfico bastante minucioso, sin llegar a las horteradas de algunos gráficos renderizados de algún que otro juego PCero pero haciéndose cargo de todos los detalles, hasta incluso en la posibilidad de giro de éstas, de foma que no veremos (por decir algo) un tanque yendo de lado o similar. Otro ejemplo desto es la mancha de color rojo que aparece cuando matas a un soldado a lo bestia, tanto que hasta llegas a sentir lástima de ellos (pobres), y te empeñas en recogerlos cuando les queman el tanque o les pinchan el amoto y se quedan solitos delante de un anti-tanque avanzando como es su obligación hacia una muerte segura... !esnif! (TM by *Antonio Corporated*). Bueno, tampoco penseis que vais a ver como se mueven las cadenas de los tanques o a poder leer la marca de las ruedas de los sidecars (¿es cars o cares?), por que son dibujos pequeños y tanto detalle no hay, pero vengo a decir que uno se queda bastante satisfecho con lo que ve (mmmm... ¡uuhooieeaa!....es muy agradable...) ¡¡Qué tampoco es eso coño!! Lo mismo pasa con el dibujito del Mazinger, aunque como esto sun poco más abstracto pues lo hacen a su aire, pero sigue estando bien cuidado, por ejemplo, en el retroceso de la pistola- cañón al disparar. Toda esta minuciosidad se consigue haciendo que todo sean gráficos de verdad y no *sprites* (cosa que se puede ver con el truco del reset, SCREEN x, SET PAJA algo,algo...), de forma que tiene su contrapartida en la diferencia de velocidad del juego entre cuando no hay casi nada (tropas) en la pantalla a cuando hay un mega o un punyao... un punyao más bien; pero bueno, esto no es que sea exclusivo de este juego, ya que en casi todas partes impera la ley del *VELOCIDAD xDETALLES*=cte (URO!!). Los gráficos del escenario (el fondo, vamos) ya no cuentan con tanto lujo de detalles, aún siendo corectos, vamos que no te encontrarás con cosas como la pantalla de la ciudad el *ALESTE 2*, o los tanques del *METAL GEAR 2*, pero que «funcionan», cambiando duna pantalla a otra más que lo suficiente pa que nos hagamos cargo como el que más de que no es la mesma.

O sea, en la relación gráficos-adicción es tan juego de la era dorada como el que más, queriendo decir que si los gráficos no son una pasada sí contribuyen a dar una imagen de solidez estructural (que mareo...). También es de

la era dorada a la hora de escrollear la pantalla, useáse, el típico scroll de AxA píxels, aunque como es de la era dorada el juego vicia lo suyo de forma que ni te enteras (no como en los juegos de PC). Imagino que en esto también tendrá parte de culpa lo comentado nel párrafo darriba de que las tropas son gráficos de verdad, o supongo que el compatibilizar la rutina de 1 y 2 jugaderos, ya que jugando a dobles uno puede ir parriba y otro pabajo y bla, bla, bla... ¡basta ya de comerme la cabeza! ¡ni que tuviera quenviar una carta pa la *Torre de Pontevedera*! Otra cosa que se me había olvidado era el «mapa» del escenario, que sale en la parte darriba de la pantalla, aunque más que mapa es radar, ya que se nos da la posición de las tropas, Mazingueres, misiles... a base dun color pa cada bando, y de píxel por algo; vamos, comon la línea de: suficientemente bueno pa que sea digno de ser comentando, sencillo pero completo y bien hecho.

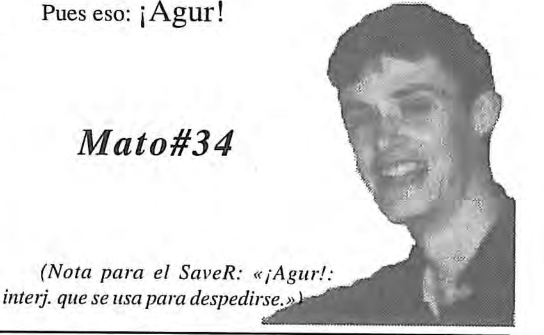
Ya que os he montado tanto rollo con los gráficos tendré que deciros que con las músicas/sonido pasa lo mismo. En este caso sólo hay **PSG**, lo que puede que contribuya a hacer el juego más auténtico, por que a ver, ¿a quién no le molan las músicas de la segunda pantalla del *USAS*, o las del *FIREBIRD*, *MR. GHOST*, *MOTHER FUCK (NORTHWIND)*... ¿eh?, o las del *SCRAMBLE FORMATION* o *1942*...¡no!, ¡no!, ¡estas no!... que me enteré yo y sabreis lo que es bueno. Pues eso, que son músicas PSG pero de las bien hechas (bueno, que igual no os gustan), sin baterías a lo bestia por ahí, o estridentes... no, son desas que entretienen y acompañan, y no de las que cansan, aunque esto de las músicas siempre es muy subjetivo. Los efectos sonoros son un poco más clásicos, aunque como el resto del juego están bien cuidados, habiendo tiros, y explosiones, y cosas desas, pero sin ser tampoco esas cosas bastotas de _____ (poned vosotros vuestras onomatopeyas más odiadas), estando suficientemente elaborados como pa no poder decir que son «vulgares».

Produced by Tecno Soft

La verdad es que por todo esto el juego no te parece una chapuza, ni algo que se han hecho dos primos nun fin de semana esperando hacerse doro y que la gente no se lo copie (cosas de la era dorada...), si no algo que se ha pensao a base de bien pa viciar y pa ser un buen juego, que venderse ya se venderá si el juego mola (o se copiará... ejem). Supongo questo era algo que tenían casi todos los juegos japoneses, no sé, pero supongo que la «magia» que casi todo el mundo les atribuye a los juegos japoneses no era casual, aunque como he dicho en la intro no es que este sea uno de los juegos más aclamados, pero supongo que será que el argumento no viciaba suficiente a la gente, igual que a mí los *XAK* también me dejan frío por que el argumento no me llega (y porque cargan mucho nun MSX2).

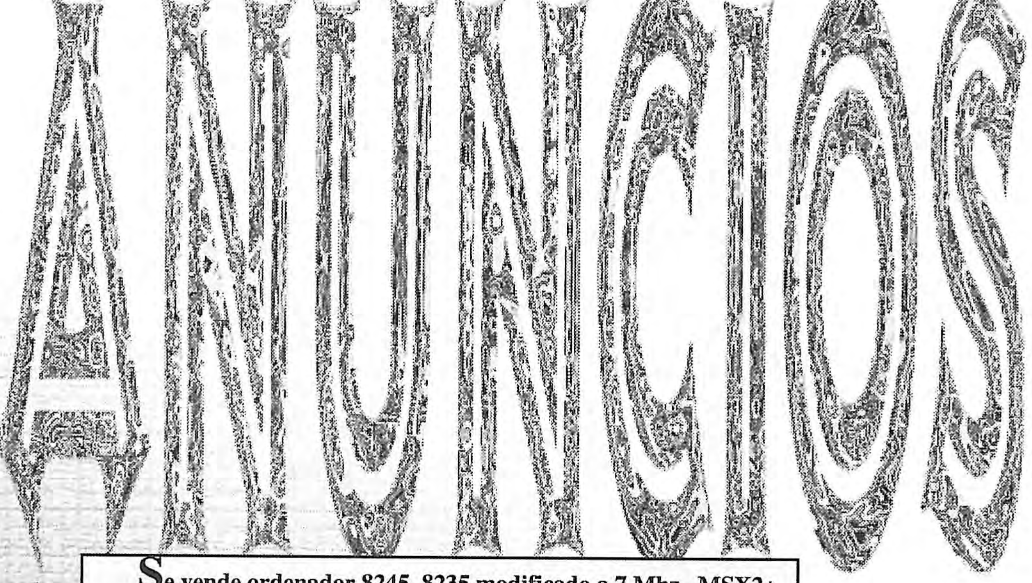
Pues ná, que men bach a prendrun café esperando haberos adormecido lo suficiente, y que hayais entrado en un estado de relajación cósmica, donde ayudados por el saludable efecto del uranio 235 sobre vuestros esfínteres os hagais cargo cual libélula que, volando tranquilamente por esa gran urbe que tiene por nombre Barcelona, siente que llega a sus oídos por vía giroscópica aquella famosa frase Ramón Ribesca que decía algo así como «... no me cago en todo el mundo por que no me queda más mierda, que si no...».

Pues eso: ¡Agur!



Mato#34

(Nota para el SaveR: «¡Agur!: interj. que se usa para despedirse.»)



Se vende ordenador 8245, 8235 modificado a 7 Mhz., MSX2+ y disquetera de doble cara, 8250 7 Mhz. y dos disqueteras, ordenador Sony G900 con ventilador y Fast Disk Rom, Music Module, BERT SCSI, scanner e interface y mucho más.

Interesados contactar con:

ALBERTO VALVERDE
PL 18
02620 ESPOO 62
FINLANDIA
e-mail: ***alva@clinet.fi***

Vendo material de MSX: un ratón MK Mouse II negro por 4.000 ptas., Salamander con caja 4.000 ptas., Nemesis II por 3.500 ptas, Penguin Adventure 2.000 ptas., Konami's Soccer, Konami's Golf por 1.500 c/u y DunkShot 1.000 ptas.

Andreu Torres García
Ronda de Collsalarca 207-B, 6º 1ª
08207 Sabadell

Compro unidad de disco 3,5" externa con controlador o cambio por expansor de 8 slots de Leonardo Padial.

Paco (hijo)

Traducción del Solid Snake en castellano, ratón, v9958, rs232-modem, unidad externa y SCC. Si te interesa algo de esto ponte en contacto con

Manuel Pazos
C/. General Dávila 60, bloque 5, 5º B
39006 - Santander
Telf: (942) 31 44 41

N. del C. Esta vez la dirección es correcta, ...o no.

CON EL TO... Y TODAS LAS ARM... NUCLEARE... EN... MANOS. ... ES ZAN... IM...ABLE.

Enviad vuestros anuncios a la dirección y se os publicarán en el próximo SD MESXES



EntreVista y No Vista

Vienbenidos a una nueva entrega desta nueva secta descafeinada y descocainada, pa todos los ninios y ninias del mundo MSX.

Nesta ocasión os presentamos una de las entrevistas más perseguida y más perseguida también por todos los reporteros sensacionalistas y del corazon: ***una entrevista a uno de los clubes con más sol de toda Europa****, ¿qué digo de toda Europa?* ***¡De toda España!****, ni más ni menos que...*

¡CLUB MESXES!

Veamos.

Empezamos esta entrevista apocalíptica con el que es mundialmente aclamado Capitán (aunque los que estamos dentro de esto no lo vemos tan claro):

- ¿Estás satisfecho de la labor realizada por el CLUB MESXES?

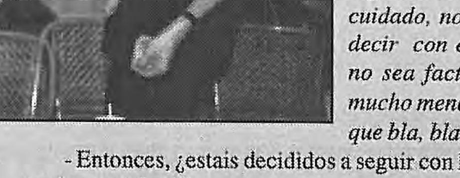
- Evidentemente, hablar de CLUB MESXES significa hablar de un nuevo nivel de exigencias en el panorama internacional del MSX, sin menospreciar a nadie, pero es que hoy por hoy CLUB MESXES ha alcanzado por derecho propio la privilegiada posición de líder mundial del sector tal bla, bla, bla... Muy satisfecho, súper feliz, muy contento, súper contento, súper contento...

- O sea, que todavía no tienes práctica, ¿no?

- Estamos en ello.

- Se os ha criticado en numerosas ocasiones el estilo poco informal y que no se corresponde en absoluto con la labor tan seria realizada por vosotros. Sin embargo esto no parece que vayais a cambiarlo, al menos a corto plazo.

- Bueno, tú me conoces, y sabes de mi extrema profesionalidad, y de como me preocupo por ofrecer a todo el mundo un trabajo serio y riguroso, pero que duda cabe de que con elementos como el HNéstor y su Néstóràcéntós, o del Puto SaveR y su «no tengo tiempo... ¡pero me he hecho una músuica del cagarse», ¡y para qué hablar de MATO#34 y sus problemas personales «¿qué dices tío? que seguro que tengo algo para no ir...», que duda cabe como decía que es muuuy difícil hacer algo seriamente. Y cuidado, no quiero decir con ello que no sea factible, ni mucho menos, si no que bla, bla, bla...



- Entonces, ¿estais decididos a seguir con lo vuestro hasta el final?

- Pásame un trozo de pizza y el porrón.

- ¿Qué hay de cierto acerca de supuestas tensiones internas, en concreto entre MATO#34 y el resto del Club, debido a que supuestamente se hace caso omiso a sus, por otra parte, acertados razonamientos? Vamos, ¿por qué pasais de quien?

- Pasamos ¿de quien?

- Pero con la incorporación del nuevo ascensor

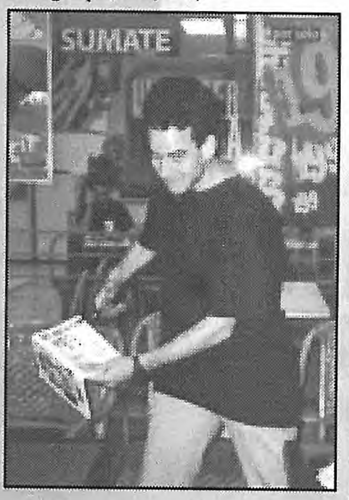
decimal esto tendría que haber acabado, ¿no es así?

- No voy a hablar aquí de ciertos individuos que piensan que por que nos van a hacer el favor de escribirnos un par de articulillos ya les vamos a abrir nuestro agujero del culo. Igual que otro, que puede ser que quizás piense que llevar nuestro fanzine a imprimir va a hacer que no le saquemos más fotos. Te puedo asegurar que no voy a permitir que pase eso mientras yo esté al mando de todo esto, antes me hago cargo con bla, bla, bla...



- Hablemos del fanzine ¿vais a incorporar nuevas secciones?

- Desde incluso. Sin ir más lejos está en el Consejo Superior una propuesta para crear una nueva sección «¿Qué me cuentas?», en la que tendrán cabida todos los cotilleos y devaneos amorosos de lo más selecto de la JET MSX; es una idea que tenemos desde hace mucho tiempo, y que creo que vamos a sacar adelante dentro de poco, ya mismo vamos. Aparte de nuevas secciones, no vamos a dejar de lado concursos y actividades sociales para con el MSX. Uno que tiene grandes posibilidades de ser una realidad es el de «Dibuja en un globo tu MSX ideal, con rayas de lápiz claro (las rayas de lápiz pa dibujar, no en el MSX)», donde cuando ya se hayan pintado todos los globos se irán inflando uno a uno, y aquel que soporte más presión antes de reventar será el gandor. Claro que esto topa con el afán de seriedad del Club , y mío principalmente ya que bla, bla, bla... soy el mejor, el más guapo, bla, bla, bla...



- ¿Para cuando?

- Eso no te lo voy a decir. Pero como tú muy bien dices el premio será apoteósico, ya que el afortunado/afortunada tendrá el privilegio de poder destrozar el escaparate de alguna tienda de PC's mientras los demás vigilamos, para ser después atado a una rueda de autobús y llevado así hasta Madagascar (con la rueda rodando, claro).

- Caramba. Y ahora una serie de preguntas cortas: ¿MSX?

- Son tantas las emociones que me traen estas tres letras que no podría describirlas en una sola frase. Sin embargo, creo que es un buen momento para recordar a los subscriptores que pueden enviarnos sus colaboraciones, anuncios, trucos, dibujos, o cualquier clase de apoyo. Quiero recordarles que en mí tienen a un amigo con el que pueden contar para todo.

- ¿Crees que tu unión con el CLUB MESXES te ha hecho madurar como persona?

- Afortunadamente puedo afirmar que el Club MESXES ha fortalecido mi ya de por sí dura personalidad. A lo largo de estos años he tenido que enfrentarme a multiples contratiempos de los cuales puedo decir orgulloso que he salido triunfador. Por citar algun ejemplo te recordaré aquella vez en que miembros del club se amotinaron contra mi persona, liderados por el entonces revolucionario Mato quien intentaba robarme la capitanía. Afortunadamente, gracias a mi fuerte personalidad conseguí dominar la situación, proclamándome capitán absoluto e indiscutible.

- El fanzine, ¿no es muy caro?

- No. Ya he comentado repetidas veces que el precio que se paga por el SD MESXES es el justo y el hecho de que haya aumentado en los últimos meses no tiene en absoluto nada que ver con el coche nuevo que el Consejo Ejecutivo (presidido por mi) me ha obsequiado en agradecimiento a mis funciones, vitales para la prosperidad del club.

- Ramoni1: ¿en el TOP TEN?

- No cabe duda de que cientos de discográficas

pelearían por conseguir la exclusiva de tan magna composición, sin embargo, hice mandar un fax a todas ellas en las que sentí mucho comunicarles que mantendré dicha obra maestra en mi discografía particular.

-¿Qué hay de Marga Roca?

- *Me alegro de que me hagas esta pregunta.*

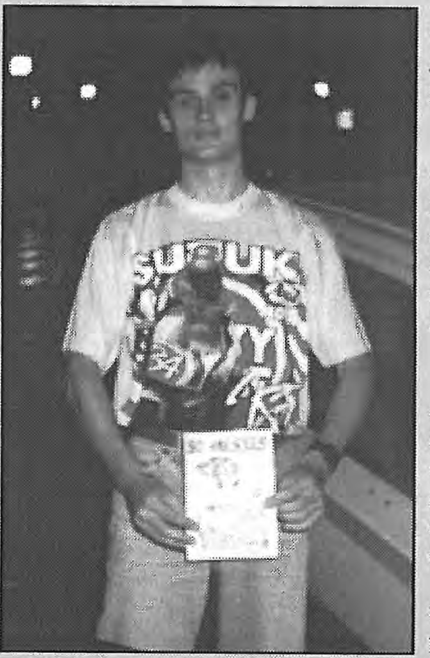
- Gracias.

- *Ha sido un placer responder a tus preguntas. Espero que sepas aprovechar el camino que te abrirá dentro del club la información que he vertido en mis respuestas. Quizas algún día tú tambien puedas llegar a ser un Capitán. [risas]*

-(Nota del #34: como el Ramoni es más bien poco sectario por defecto, se quedaba delante del teclao sin saber que contestar, de forma que todas las contestaciones son en relidad mías menos lo del final «en corto». Ramoni: ¡háces!).

-(Nota del Ramoni: Lo que pasa es que al Mato no le gustaban mis respuestas y quería propagar una falsa imagen de mi persona. Yo lo único que he hecho a sido seguir el juego... PUTO!).

Pasemos con otro elemento, quizá el que peor fama está dando al Club (mala fama injustamente merecida), con sus músicas y su inamovibilidad («SaveR, vente pa mi casa» «¿qué dices? no puedo por algo, pero vente tú a la mía»), aunque compensado por su afición a las japaopayas (y por su hermana 10...):



- ¿Tú por que barres (S/N)?

- *Mira, estaba escribiendo a las japonesas, y si vas a ponerte a preguntar chorradas me coloco dondestaba y paso de tí, me ollies? me ollies?... Pfff ya esta el Mato mirando las amotos.*

- Tus dibujos, ¿son tan mierdas como dicen?

- *Que va, lo son más, pero gente como tú no lo detecta y piensa que sólo son mierda, pero en realidad lo es mas, y mucho (o no)*

- Pues me ha dicho el #34, y cito textualmente, que son «una puta mierda hechos por un subnormal de 5 anios en plena indigestión de hamburguesas con tocino y habichuelas»

- *Mierda, ya me han pillado, yo pensaba que os creiais que los dibujaba yo, pero ahora que se ha descubierto el pastel... bueno, pa los fanzines que nos quedan por hacer... con uno o dos que haga yo...*

- ¿Por qué haces tantas faltas al escribir? ¿Ans?

- *Por que no?, de hecho mi intención es olvidarme por completo del castellano, del castellano del catalan del ingles y de todo.*

- Supongo que no habrás dejado de hablarle bien de mí a tu hermana, ¿no?

- *No, sigo diciendole que comes de la taza del water y que te haces pajas con los pies.*

- Bien, pero tú sigue mintiendo y contándole cosas buenas de mí. Sigamos, ¿qué tendría que hacer el HNéstor para que le dejaras tu Turbo R?

- *Tendría que tener mucho dinero, no el Nestor sino lo, ya que con ese dinero se podria hacer una película de ciencia ficción en la que sucediese lo que dices. O si por el contrario el Antonio me paga un viaje a Japón o me consigue alguna Japonesa.... pero no.*

- Y pacabar: ¿Mestre Jaume?

- *Ya lo he dicho mil veces. Me gusta tocar la batería pero no tengo... Idea! al amigo le digo que me deje la batería mientras a cambio le coloco como 2º grafista en un juoco. Y así, se acabo la bateria, pues se acabo el juoco.*

- ¿Y el Lemmon?

- *La culpa es del Antonio. Yo era muy feliz con mi Turbo Basic y sus limitaciones, pero un dia lliegó el con un MierdaBasicLoacetodo y se me quitaron las ganas entre tanto Poke y Usr.*

- ¿Edisprit?

- *Algun dia confesaré que me masturbaba con él. Pero lo que me daba más morbo era pensar quel Antonio fué capaz de programar un editor de esprites sin saber que lo eran los planos de esprites. AAhhhh....*

(N. del #34: yo les dije a estos 2 pobres hombres lo de los planos de sprites, incluyendo al SaveR, que tampoco tenía ni puta idea, aeinnas que no sé de que se ríe...)

- ¿Viaje al Japón?

- *Me gusta que me hagas esta pregunta. Pues a*

partir del 16 de agosto hasta principios de Septiembre estaré allinne. Ya te mandaré un foto... te gusta una en la que salga yo junto a una japonesa con el Fuji Yama de fondo?

- ¿Tengo crédito?

- *Pff un mega. Te la tengo jurá, despues de lo delanbodris ya no te voy a dar ni una jodida patada en los dientes, te la vas a tener que ganar a pulso. Yej Yej Yej!*

- ¿Sabes lo que es un emolumento?

- *Ya no me acuerdo, pero yo se lo que es... mmmm.... mierda.... lo he vuelto a olvidar... queria decir que yo me se otra palabra bonita, pero resulta que me la se en japones pero no en zorrañol, lo siento mucho por eso. Bueno si te sirve te diré que era : Jiman, y no me refiero uno de los novios de las espais guels (de las zorras de las)*

- ¿Quién tiene la culpa?

- *Diós, la culpa es integramente de Diós. Aunque hoy por hoy hay muchos que quieren chupar tambien del tarro, para mi una persona así es un [CENSURA], que nada tiene que ver con «el de arriba» Diós.*

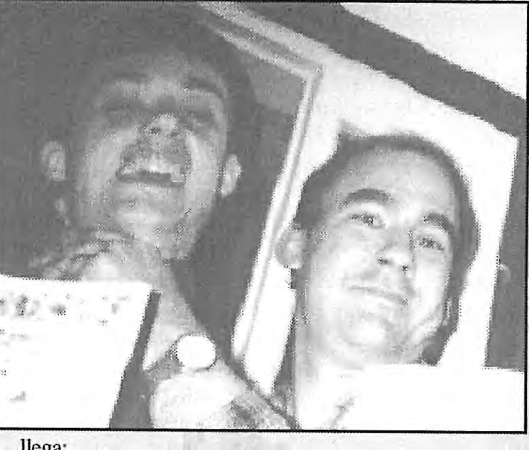
- ¿Te sale algo parecido a un grano?

- *Y por las dos caras, aunque te puedo recomendar hemorroides y otras sustancias.*

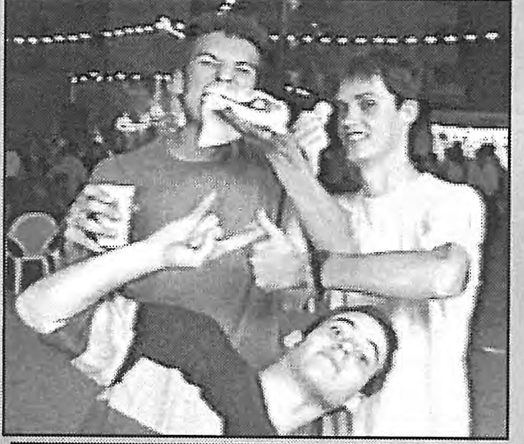
- Pues eso.

- *Que te den.*

- (¡Puto!)



Tercer individuo: Hnéstor, más conocido allende el Club como Konami Man. Le espero, puesto que está comiéndose el yogur/ me pongo los zapatos/ que si que te oigo/ ¿dónde he dejado la almohada?/ chorro de niños. También es de sobras conocida su admiración por una forma elipsoidal llamada Twingo. Ya llega:



- En todas partes son conocidos tus grandes programas de aplicaciones: Edisprit, Néstórácéntós, Nestor Cartridge, VPSEMDUDM.BAS, CMDero... ¿Cuáles son tus siguientes proyectos?

- *Aparte de mis ampliamente aclamadas producciones musicales que periódicamente voy ampliando, actualmente me encuentro inmerso en un proyecto que tendrá gran reverberación internacional: NestorBASIC, un paquete de rutinas en código maquinita que permitirá, desde el (Turbo)BASIC, usar toda la RAM y VRAM, acceder a ficheros y reproducir música blanblaster. De momento el éxito de público es arrollador: hace dos meses que cinco personas están probando las betas, y de momento nadie me ha dicho nada.*

- ¿No cansa el ver lo incomprendidos que son todos tus programas dentro, incluso, del mismo Club?

- *Nadie es profeta en su tierra, dijo el profeta sólo por joder. O lo que es lo mesmo: es increíble lo que llega a hacer la envidia...*

- ¿Harás un programa de diseño gráfico especial para el Twingo?

- *Desde incluso. Sólo tendrá opciones para dibujar curvas y texturas plásticas, y se suministrará con un ratón con forma de Twingo. Se llamará NestorTwingoGraphicDesignerPlus (y mucho).*

- «El Twingo de color verde es una mierda, no sé como le puede gustar a alguien un coche como ese»: ¿Qué sentiste al oír esto?

- *Un gran dolor en lo más profundo de mi corazón, sólo superable por el dolor en los pieses tras la doble patada dental que propiné al blasfemo en cuestión.*

- ¿Y al oír «Chester,calla,ostia,puta,coño,ya!»?



- Un gran alivio, pues el susodicho bicho ya se abalanzaba hacia mis partes programables en ese momento.

- ¿Por qué son tus comentarios tan largos, es que no lo entiendo, a ver, cuéntame?

- Un buen programa necesita una buena documentación para ser comprensible por tol mundo, y un artículo ha de ser completo y claro, manque eso signifique una ampliación de páginas fanzineras. Y si aún así no lo entiendes es que eres Bill Gates y su famoso manual del Buindous de 3,14 páginas (la mitad de licencia).

- ¿Qué se siente cuando todo un Daniel Zorita va y te dice no se qué de que algún programa tuyo está hecho una porquería?

- No, no, lo que pasa es que no se lo ha mirado bien.

- ¿Es tan duro como el desprenderte de algo tan querido en el mundillo nacional del MSX como es tu conversor?

- Yo sabía que tarde o temprano llegaría este día, pero cuando realmente llega no te haces cargo. Todos hemos pasado por la independencia de nuestro conversor, pero hay que tomárselo con filosofía y pensar que a partir de dicho momento llevará una nueva vida, convirtiendo al servicio de su nuevo dueño tal que bla, bla...

- Acabáramos: ¿Podemos nadar en la piscina?

- Ponte el casco y pídeselo a mi madre.

- Déjame la ZIP.

- Te la cambio por la práctica.

-¡Vamos a tu casa, a comer fideos chinos!

- Si el capi pone la bebida (ya deben destar frías).

- Aunque quieras, ¿no puedes?

- Ultimamente puedo, pero mira por donde, no quiero. Es curioso, ¿no?

- El conversor: una reflexión.

- Pues que le vaya muy bien.

- En definitiva: Konami Man.

- (AFOTO)

¡Y en exclusiva para CLUB MESXES!: conseguimos pillar ni más ni menos que a ¡¡Daniel Zorita!!, y tras verse acorralado en la Fumen no tuvo más remedio que ceder a nuestras pretensiones de entrevistrale allí mismo y delante de todo el mundo: ¡¡ VICTORIOSO = VICTORIOSO + 1 !!

- ¿Tú qué opinas del MSX?

- Con vosotros pierde el sentido... ¡No!, ¡Yo no he dicho eso!, esto es manipulación, es como si Capello dice que se monta una barbacoa y bla, bla, bla...

- ¿Y qué opinas del dhjlhdfl? (es que del manuscrito original no hemos conseguido descifrar esta parte)

- No voy a hacer declaraciones. ¡Yo no os he hecho nada! ¡No os he roto el SCSI o algo!

- (Le contesta el SaveR) Es que si nos dices algo bueno no lo vamos a publicar.

- (Viendo que no quería hablar del tema le cambio de ídem) ¿Barça o Madrid? (Era el día del gran partido, de forma que no podíamos dejar pasar una oportunidad como esta)

- El Pucela C.F., aunque si el Barça pierde el Pucela no creo que pueda ir a la Liga de Campeones. (Se fija en el pedazo de entrevista que les hice al SaveR y al Ramoni) Eso es incesto, ¿no?

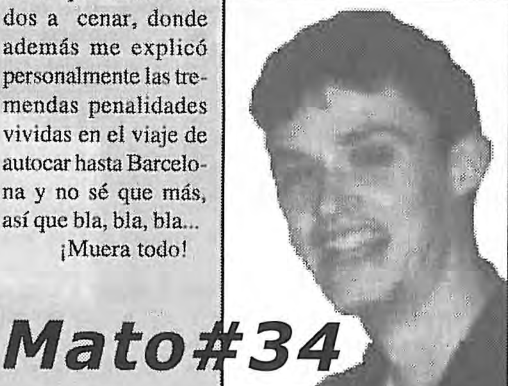
- ¿Compras SD MESXES?

- ¿Lo que?

- Gracias.

Como podeis ver todo un pedazo de entrevista que nunca tendría que haberse hecho, y mucho menos publicado. Pero bueno, el Zorita es también de lo más sectario, y lo pudimos comprobar más tarde en el chino al que fuimos todos a cenar, donde además me explicó personalmente las tremendas penalidades vividas en el viaje de autocar hasta Barcelona y no sé que más, así que bla, bla, bla...

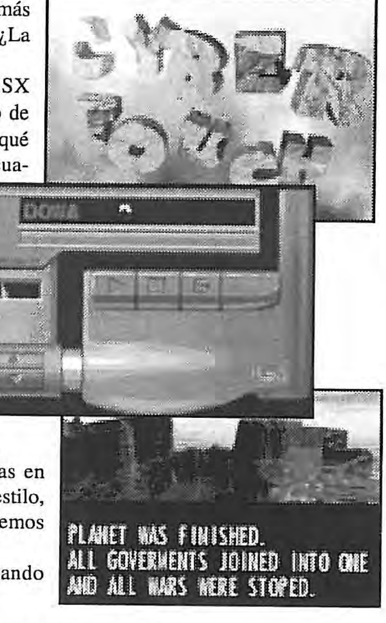
¡Muera todo!



UNREAL WORLD (promo) 2

¡Oxtia macho, cómo corre esta jente de **Cibertouch**! Ayer mismo estábamos comentando el Unreal World en el SD#9 (esto... bueno, vale; más bien antesdallier) y aquí tenemos la promo de su segunda parte... ¿Eins? ¿La promo de una demo musical? Pos sí, eso parece.

A boreham pues. Tras un grafiquillo más bien renderizado & MSX conversionado con un Cibertouch en 34 dimensiones a lo menos, y el logo de Hnostar (club éste que etiqueta/ grafica/ distribuye/ ¿produce? la demo), ¿qué dirías que encontramos? Pues unas montañitas rendegitalizadas bajo las cuales empiezan a contarnos una historia... que si en el futuro aún queda jente que no pisa el cesped sino que se lo fuma, que al jefe de los antidrogatas le han secuestrado a la hija y que hay que rescatarla, que a pesar de todo la culpa es de Ramón Ribas (bueeeeno, esto último es secta)... ¿y esto qué pinta en una demo musicoide? Sólo San Tarela lo sabe, manque quizás nos enteremos en la versión refinitiva del invento.



Y en esas que pasamos al selector de músicas... que parece un cruce entre una cámara de vídeo, una pistola laser y una caja registradora. Un poco raro, pero mola. Lo que no se acaba de pillar a la primera es la mecánica del ecualizador, un poco borracho él, pero bué...

Hum... ¿queda algo, capi? ¡Ah cooonio, las músicas! Diez musiquillas en Munsaun que a mí no me acaban de llegar del todo (más que nada por el estilo, no por falta de calidad) pero que al SaveR sí le gustan, o sea que lo podemos dejar en que están bien.

En resumen, una cosa un poco rara. Emitiré mi juicio definitivo cuando tenga en mi poder la versión íntegra de la misma. Se levanta la sesión.

THE DARK VOYAGE (MURPHY'S ULTIMATE TRIUMPH)

Ah, pues iba en serio eso de la nueva generación de Compjoetania... si hasta han sacado una demo musicalizable y todo...

Lo más gracioso de esta demo es sin duda el cúmulo de circunstancias catastróficas que rodearon su realización, como nos explican en el README.POFAVO. Enresulta que a pocas semanas de Tilburg el disketekete en el que se desarrollaba la demo va y se reverbera en sí mismo, jodiendo ligeramente una parte de la misma. Esto no habría supuesto una gran problema, de no ser porque poco después la disketekera decidió merendarse con patatas el disco con el bakap de seguridad preparado para estas emergencias...

Resultado: ¡campotraviesa! Hubo que reprogramar los menús y la extro en unas semanas, y usar un replayeador antiguo que daba más problemas que el Windows NT en un 286. Y encima, saliendo de la demo con ESC se cuelga: hay que salir con SHIFT+ESC... pos igual...

«¿Y si nos cuentas algo de la demo?» Falen, falen... pos eso, 29 músicas FM+MM que no están malamente, pero qué quereis que os diga, yo sigo con el síndrome «despuésdelMuzax3yanadamesorprende» (y seguro que más de un leedor también). El menú es de lo más simplón y los gráficos... holandeses (y con eso lo digo todo), pero eso sí, hay un efecto de lupa rebotante bastante pestacular, que ya lo quisiera el Ramoni para su rutinoteca VDPblástica.

En resumen, una demo discretita. Empiezo a echar de menos aquellas FX MegaScrolleras&Musikeras demos de hace antaño, aunque a lo melchor lo que pasa es que tol mundo está esperando a que termine el NestorBASIC para hacer algo realmente grande. (Ramoni, con el Twingo no... que aluego me arruino en chapa y pintura...)

Más more info sobre CTNG en *<http://studwww.rug.ac.be/~jedschri/msx/ctng.html>*. De nada.



★ El juego Moon Light Saga de Mapple Yard, del cual os comentábamos algo en el ***SD MESXES* #8**, fue finalizado en Marzo de este año. Ahora, *Takamichi Suzukawa* (el mismo que tradujo el Solid Snake al inglés) se está encargando de traducir este juego para los usuarios europeos. Actualmente se ha traducido cerca del 80% del texto, aunque el problema reside en la programación y la adaptación del texto.

★ Otro juego que, por fin, ha visto la luz es el **Sonyc**, de *Analogy*. Éste que no fue presentado en la XI Ru de BCN por faltarle las músicas ya ha sido 'sonorizado', por lo que ya podeis ir pidiéndolo a:

Manuel Pazos
C/. General Dávila 60, bloque 5, 5º B
39006 - Santander
Telf: (942) 31 44 41

El precio del juego, incluyendo disco con etiqueta en color y manual (en color también) es de 3.500 ptas. Y como aperitivo del comentario del que no os librareis nel SD#11, he aquí un par de contrapasbuords para el juego: SEASIDE, SARDINE, MOBAKA, COLDICE. De nada.

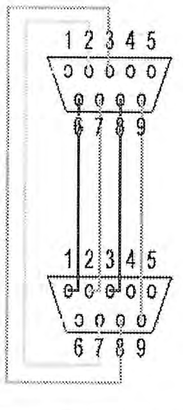
★ Otra producción reciente es el disco de musica producido por *ZODIAC*. Su nombre es MOONSOUNDS, y como su nombre indica se trata de un disco de música para *MoonSound*. En concreto son 20 temas más intro y 'extro'. Si os interesa conseguirlo, el precio es de 12,5 NLGs y la dirección:

Sunrise Hardware S.
Pastorij 2
5508 LV Veldhoven
The Netherlands

Basta con enviar un IPO por ese valor indicando vuestros datos, o enviando aparte una carta con ellos. Para más información "Rob Augusteijn" *<R.C.Augusteijn@stud.tue.nl>*.

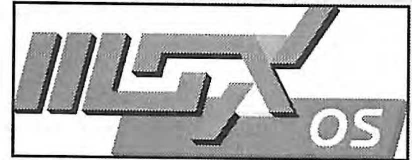
★ Hace tiempo que se oye hablar sobre el proyecto **TCP/IP** que como sabeis es el protocolo utilizado en internet. *David Madurga* (Trunks) y *Joost Klootwijk* (Cheetah) están desarrollando un programa capaz de trabajar con este protocolo y con el que se podrán realizar funciones como las de enviar y recibir mails, navegar por páginas web (en modo texto), 'chatear' y otras. Para más información: ***<trunks@anotherworld.com>***

★ En la página ueeep de Sean Young *(<http://www.cs.vu.nl/~syoung/>)* hemos encontrado una croqueta que, si no muy significativa, sí que es bastante curiosa. Se trata de un sencillo esquema de un cable que, conectado a los puertos B de joystick de dos MSX2+/TR, permite jugar a dobles al F1 Spirit 3D Special con ambas maquinitas. Aquí teneis el susodicho esquema, por si alguien se hace cargo.



★ El famoso web de soporte mesxesiano *The MSX Resource Center* se ha mudado a <*http://www.msx.org/*>. Si tienes OPL4 pasate por aquí, porque hay unas cuantas músicas de **Dandan** que, aunque incompletas, tienen su duende.

★ Los hay que empiezan pisando fuerte. *MSX Studies Institute* es un grupo brasileño nacido hace ná (en 1997), y en vez de hacer como otros desgraciados, que imprimen como pueden un fanzine cutrón y suplican una limosna a cambio, han decidio ponerse a hacer algo útil: un sistema operativo.



Resumiendo, parece ser que MSXos, que así se llamará el invento, dotará a nuestro sistema de: una buena gestión de memoria, sistema de conmutación de tareas (no confundir con multitarea), uso de rutinas reubicables como metodología estándar, y un sistema de drivers que permitirán un uso de los recursos de hardware totalmente transparente para el programador.

Para una información bastante más detallada, con esquemillas y todo, pásate por <*http://www.geocities.com/SiliconValley/Pines/8657/*>, y ya me dirás algo.

★ En Japón tampoco paran. Hete aquí la lista de enventos celebrados/por celebrar (según la fecha en la que el Capi nos dé permiso pa terminar el fanzinne) en El Paraíso Lejano:

(M) 13 julio: MSX RAGE
(E) 13 julio: Encuentro de usuarios de MSX en Sapporo
(G) 20 julio: MSX user no Utage (fiesta de usuarios MSX)
(E) 20 julio: Odekake LIVE en Utsunomita
(E) 21 julio: PASOKET SPECIAL 16
(P) 27 julio: Akapeeman Natsu no Utage (fiesta veraniega de Akapeeman)
(E) 27 julio: Nagoya PASOKET 53
(G) 3 agosto: MAiN'97
(E) 3 agosto: Game comike en Osaka
(E) 17 agosto: Encuentro de usuarios de MSX en Sapporo
(E) 22 agosto: Fureai Hiroba en Miyagi
(E) 23 agosto: Encuentro de usuarios de MSX en Tochigi
(G) 24 agosto: MSX Festa
(E) 31 agosto: PASOKET SPECIAL 17
(E) 7 septiembre: Osaka PASOKET 53
(E) 28 septiembre: PASOKET SPECIAL 18
(E) 12 octubre: PASOKET SPECIAL 19
(E) 16 noviembre: Nagoya PASOKET 54
(G) 23-24 noviembre: MSX WORLD EXPO '97
(G) Marzo 1998: MSX Canvas en Osaka (MSX Canvas 4)

Donde los significomes son: (G): Encuentro graaande, (M): Encuentro mediano, (P): Encuentro pequeño, (E): Encuentrillo de poca monta.

★ Nos informa Kuniji Ikeda a través de una especie de fanzine electrónico llamado MSX PRINT (bueeeno vale, nos lo ha enviado Ramón Ribas) de un nuevo invento que se cuece en Japón, concretamente es el grupo/payo *Do-RAGONSOFTWORK* quien lo desarrolla. El ídem se denomina MSX Twin V.D.P. SYSTEM (el nombre del modelo desarrollado es GOBLIN), y consiste en un cartucho con dos V9958. Inaros lo que se puede conseguir con esto: 64 sprites simultáneos, mezcla de sprites grandes y pequeños, mezcla de screens y scrolls, 16 sprites en línea...

Esta maravilla, que funcionará en cualquier MSX con salida RGB, estará lista de aquí a un año, má o meno, y costará 20000 yenes. También está previsto el lanzamiento de un juego, *'Tobidase Daisakusen'*, escrito en GOBLIN-BASIC.

☞ Reservamos este hueco para una noticia algo desfasada. Resulta que en anterior número se nos pasó la última reunión de Madrid y por ello nos ganamos otra patada en los dientes (a las que, por cierto, ya nos estamos acostumbrando). Como rectificar es de sabios, he aquí el resumen de lo acontecido, y la dirección para que podais informaros sobre futuros encuentros:

La reunion tuvo lugar el dia 7 de Diciembre en el mismo lugar de las anteriores y el numero de asistentes fue cercano a las 60 personas.

Los expositores que estuvieron presentes fueron:

MSX Power Replay: con novedades como el CD de musicas Moonsound, la ultima Hnostar, programas italianos y el CD-ROM 101 Programmi.

Ñaca Soft y Zorita: con el Vader, el Pentaro Odyssey y el Combat Tetris.

Analogy y Majara Soft: con el Poder Oscuro en fase beta,y el Sonyc.

MDS-Lehenak: con el Lehenak Disk#5 y su fanzine.

Calavera Feliz BBS: BBS con apoyo al MSX y un CD-ROM Beppin 'de esos'.

Padial Hard: con el nuevo MSX modular proyectado y un interface de teclado IBM, asi como la ultima version de expansores.

Stand de segunda mano: ya se sabe...

Para los que esteis interesados en los futuros encuentros:

Club MSX Power Replay
C/. Almazán 31, 1º D
28011 - Madrid
<jorsan@laereas.aiva.com> (Rafa Corrales)



¡Sí, sí, acabose!

Aunque parezca mentira has llegado a la última página de este fanzine. CONGRATULATIONS. Insert coin and play again.

Este... que no os acostumbreis a este derroche de papel, que nos presionan los del grinpis por lo de la ecología y todo eso. Además también están los del banco, que si oye tal, que no nos atraquéis tanto que ya empieza a notarse... pero eso ya es pan de cada día...

Y ahora tocan cosas seriosas. Como habreis visto en este número nos estamos currando poco a poco el tema de la maquetación. Esto se debe, en gran parte, a que hemos encontrado mejores métodos de impresión que nos permiten realizar alguna que otra 'pirulada' con los artículos, cosa que un par de número atrás nos era imposible (y alguna vez que lo intentamos por poco dejamos las páginas ilegibles...).

*Esto viene a cuento de informaros de que a partir de este número, aunque la última tirada de **SD #9**s ya fue así, el fanzine se imprimirá en CPET, una empresa bastante más profesional que la que se encargó de la impresión del **SD #9** (y con la que acabamos bastante mal parados).*

*La impresión puede que pierda un poco de calidad, puesto que pasamos de 1200 a 600 dpis, pero a cambio ganamos en velocidad (si esta vez hay retraso no es por culpa de la imprenta) y comodidad (sí!, nos van a grapar los fanzines! Se acabaron las ampollas y cortes en los dedos por grapar **SD**s!!!).*

*Por otra parte, como habreis notado, este **SD** ha salido un poco cebado. Esto en parte es debido a que, de alguna manera, queríamos celebrar nuestro décimo fanzine (se dice pronto...), y ¿qué mejor manera que un número de 76 páginas?*

*Esperamos que números como este animen a la gente a subscribirse, puesto que si no es así habrá cada vez menos. Respecto a las subscripciones, os recordamos que todos los que recibais un papelito en el sobre del **SD** que ponga algo así como: 'tu subscripción a acabado' ya sabeis lo que os toca, mientras que si no lo recibís (salvo algún error por nuestra parte) es porque al menos os queda un número de la subscripción.*

Otro tema importante es el de los colaboradores, que últimamente parece que se van animando. De momento ya tenemos una nueva sección permanente, y en este numero otro artículo bastante interesante. En fin, si quereis podeis pedirles a sus autores, y ya vereis como os dicen que no le ha dolido en absoluto... (entiendase: ¡¡¡animaros de una vez!!!)

*Y ya para acabar el tema de los suplementos en disco: por nuestra parte sería muy interesante hacer el Disk i/o Error #2 pero no os podemos asegurar nada, ya que no disponemos de todo el tiempo que quisieramos. De cualquier forma, algún día lo haremos, ya sea para el **SD #11** o para el **#22**...*

*De momento no os damos más la lata, esperamos que os haya gustado este número y que pronto podamos ofreceros el **SD MESXES #11**.*

¡Hasta incluso!





CLUB MESXES

¡¡más internetional que nunca!!

Se busca a Marcelino Luna por prestar apoyo informático a una peligrosa secta mesxesiana.

Se le acusa de Creación de Página Web con premeditación y alevosía, así como de Colaboración Habitual con el ***Club Mesfres.***

CLUB MESXES

SD MESXES
MSX FLASH
BCN
SOFTWARE
LINKS

02117

C/. Manacor, 16, 1º 1ºC.P. 07006 - Palma de Mallorca, Baleares (España)
Teléfono: (+34 71) 46 17 13

CLUB MESXES
SOFTWARE

CLUB MESXES
XI Reunión de usuarios en Barcelona